This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

شطرنج

oder

das Scharhspiel unter Zweien,

und dessen Geheimnisse;

ferner das Courierspiel, Rundschach des Tamerlan und das Kriegesspiel.

Aus den ältesten und seltensten literarischen Quellen,

nach dessen Benennung, Erfindung, Einrichtung, Verbreitung, Spielart, seinen Regeln und Musterspiele

für

die Selbstunterweisung

systematisch bearbeitet

von

Dr. Netto.

NEW YORK PUBLIC LIBRARY

Παιδια του πονου ηδυπσμα.

Plutarch.

Berlin, 1827.

In der Pauli'schen Buchhandlung.

MZEII Netto GL

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
639806 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1933 L

Inhalt.

Erster Abschnitt. Ueber den Namen, die Bedeutung, Erfindung, Verbreitung und älteste Beschaffenheit des Schachspiels; nebst Fischer's Gedicht über die Erfindung desselben und Gustav. Selenus Beschreibung des ältesten Schachspiels der Ströbecker mit Conrad von Ammenhausen Gedicht über dasselbe von 1337.

Zweiter Abschnitt. Beschaffenheit, Bezeichnung und Lage des Schachbretts. Anzahl, Benennung und Stellung der Schachfiguren oder Steine (mit der Benennung der Letztern auf arabisch, persisch, türkisch, tartarisch, indisch, malayisch, syrisch, äthiopisch, chinesisch, französisch, englisch, spanisch, italienisch, dänisch, schwedisch, russisch, polnisch und hebräisch). Gang und Wirksamkeit der Schachfiguren oder Steine mit Jones Gedicht über dieselben Eintheilung, Kraft und Werth der Schachfiguren oder Steine.

Dritter Abschnitt. Allgemein gebräuchliche Kunstausdrücke beim Schachspiele. Gesetze, nach welchen in Deutschland fast allgemein das Schachspiel gespielt wird. Allgemeine Regeln zur Anordnung einer guten Stellung, zu Entwerfung eines Angriffsplanes, zur Ausführung desselben oder bei erlittenem Angriffe zur Vertheidigung. Besondere Regeln, welche den Gebrauch und die Anwendung der verschiedenen Schachfiguren betreffen. Nachweisung, welche Schachfiguren zum Mattsetzen des Königs unumgänglich nöthig sind; und mit welchen das Spiel nur remis werden kann.

Vierter Abſchnitt. Ueber die verſchiedenen Spielanfänge. 60 Muſterſpiele zur Erläuterung der Regeln des vorigen Abſchnitts. Endſpiele zur Erlernung des durch die verſchiedenen Offiziere ohne Beihülfe der Bauern zu bewirkenden Matts.

Fünfter Abſchnitt. Vom älteſten Schachſpiele der Deutſchen vom J. 1337 oder vom Courierſpiele. Vom Ströbecker Zweiſchach mit Muſterſpielen. Vom perſiſchen Rundſchachſpiele Schathrandsch medûr, des Timur Lengk (Tamerlan). Muſterſpiel vom Verfaſſer.

Anmerkung.

In den in dieſem Werke aufgeführten Spielen bezeichnet

† das Schlagen,

* das Schachbieten,

M das Matt ſetzen.

Verzeichniß der zu diesem Werke benutzten Schriften und nachgewiesenen Quellen.

1) Olearius (Adam) in notis ad Schich Saadi Rosarium Persicum, l. 7. c. 13. p. 84. Hamb. 1696. Fol.
2) Wallisius (Joh.) de progressione geometrica. Oxon. 1699., tom. I. Opp. p. 159.
3) Herbelot (Bart.) Bibliotheque orientale. Paris. 1697. Fol. p. 218.
4) Rhodiginus (Ludov. Coelius) in lib. 20. c. 19.
5) Actii (Thom.) Forosempron, de ludo scacchorum in legali methodo, ubi. variæ quæstiones legales tractantur causa dicti ludi. Pisauri 1583. 4. in t. VIII. Tract. univ. juris. p. 168.
6) Hannöverſches Magazin, 1. Jahrgang. 1763. 102. Stück. S. 1627. u. f.
7) Homeri Odyss. L. 1. v. 107. sqq.
8) Ovid. de arte amandi. L. 2. v. 207. L. 3. v. 357. u. trist. L. 2. v. 477.
9) Martial. L. 14. epigr. 17. u. 20.
10) Wideburg's humaniſtiſches Magazin 1787. S. 237. u. f.
11) Teutſcher Merkur 1781. Stück. 1. S. 53 u. f.
12) Koch's Damenſpiel ꝛc. 1811. Vorrede.
13) Transactions of the royal Irish academy. Vol. V. Dublin, 1795. 4. II. Abhandl.
14) Gustavi Seleni Schach- oder Königsſpiel. Leipzig, 1616. Kap. 9. S. 425 — 430.
15) Krünitz, Encyclopädie. 138. Band. S. 225.
16) Koch's, Codex der Schachſpielkunſt 1813.
17) Conrad von Ammenhuſen Manuſcript aus der Rappol-Steiniſchen Bibliothek vom J. 1337.
18) Hyde, (Thom.) de ludis orientalium.

19) Günther Wahl's (S. F.) Geist und Geschichte des Schachspiels bei den Indern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern. Halle, 1798.
20) Deutsche Monatsschrift. Nov. 1797. S. 271. u. f.
31) Kenny (F. W.) Schachgrammatik. Aus dem Englischen. 1821. S. 1. u. f.
22) Enderlein's (K.) Anweisung zum Vierschachspiel. Berlin, 1826. S. 13. u. f.
23) Netto. Rezension des Vorigen in Nr. 15. der Berl. Schnellpost.
24) Enderlein (K.). Erwiederung hierauf in der Berl. Schnellpost.
25) Reinganum's Ben-Oni. Frankf. a. M., 1825. S. IX. der Vorbemerk. u. f.
26) Jones (Sir W.) Caissa or the game and Chess, a poem.
27) Allgaier. Neue theoretisch pr. Anweisung zum Schachspiele 3. Aufl. Wien u. Prag, 1823.
28) Ebeling D., Unterricht im Schachspiele v. Albert (sechzehnte Ausgabe, welche Spiele enthält, die der Verfasser mit Klopstock gespielt hat). Lüneburg, 1821.
29) Traité théorique et pratique du Jeu des Echecs, par une Société des Amateurs. Paris, 1795. 12. Deutsch übersetzt bei Nicolai. Berlin, 1780.
30) Philidor's Analyse des Echecs, contenant une nouvelle Methode pour apprendre en peu de temps à se perfectionner dans ce noble jeu. II. Vol. Londres, 1748. Deutsch übersetzt. Gotha, 1797.
31) Gentlemen. Magaz. Septbr., 1795.

Erster Abschnitt.

Ueber den Namen, die Erfindung und Verbreitung des Schachspiels.

Das Wort شاه (Schâh) oder Schach bezeichnet im Persischen einen König, daher ist die älteste Benennung des Schachspiels bei den Indiern, oder in der heiligen Ssamsskrét- oder Schanssscrit-Sprache der Braminen, arabisch-persisch, شطرنج (Schathrandsch, Tschaturangka) d. h. die vier Angka oder Theile des Heeres; nämlich: Hasty, der Elephant oder unser Läufer; Aswa, das Pferd oder unser Springer; Rat'a, der Wagen oder unser Thurm, und Padatam das Fußvolk oder unsere Bauern.

Einige ältere orientalische Schriftsteller haben andere, obschon unrichtige, Ableitungen dieser Benennung aufgestellt, nämlich Schatrangk, Ssatrengk und Zatrengk von Schâ rengk, welches im Persischen die Ränke des Königs bedeutet; und von Zad rendsch, welches hundert Sorgen oder hundert Gedanken heißt.

Bei den Arabern wird das Schachspiel ebenfalls Schathrandsch, auch Ssathrendsch, Zathrandsch und Schatrang oder der Unfall des Königs genannt.

Bei den Franzosen heißt es Échec, welches nach älterer Schreibart Escheo geschrieben wurde, bei den Engländern wird es Check und Chess, bei den Italienern Schacho und das Schachbieten Scacco, bei den Spaniern Escaque oder Jaque, bei den Portugiesen Xaque, bei den Pohlen Szachi, bei den Russen.

Schachmati, bei den Chineſen Ssiang-ki oder Elephantenſpiel, und bei den Juden אשקאקש oder Eſkákes oder Eſkakés genannt.

Mit Beſtimmtheit läßt ſich nicht angeben, wo, wenn und von wem das Schachſpiel erfunden ward. Die urſprüngliche Benennung der Steine, die innere Einrichtung des Spiels, die Unthätigkeit des Königs, die, körperliche Ruhe vorausſetzende, Art, es zu ſpielen, endlich aber vor Allem, ſein Name, deuten hinlänglich auf den morgenländiſchen Urſprung deſſelben hin.

Die Meinungen der Schriftſteller ſind daher über den Erfinder des Schachſpiels ſehr verſchieden. So geben einige dem Weltweiſen Serſes, Miniſter des Königs Ammolin von Babylonien, dieſe Ehre; welcher dieſem Fürſten dadurch mit etwas Neuem und Sinnreichem zu beluſtigen, und von ſeinem Hange zur Grauſamkeit abzuziehen, geſucht haben ſoll. Andere 1) geben den perſiſchen Weltweiſen Xerxes Philometor, noch andere hingegen des euböiſchen Königs Nauplius Sohn, Palamedes, einen weiſen Griechen, als Erfinder an. Dieſe Meinung, daß Palamedes der Erfinder ſei, gewinnt dadurch an Wahrſcheinlichkeit, wenn man bedenkt, daß während der zehnjährigen Belagerung Troja's wahrſcheinlich die Belagerer viel an langer Weile litten, und Palamedes, um dieſe zu kürzen, Veranlaſſung zur Erfindung des Würfelns und des Schachſpiels erhielt. Eben ſo wird der perſiſche König Cosru oder Cosroes und auch, nach der Behauptung der Perſer, der Miniſter Elmaradab 2), Buzurge Mihiro 3), ferner ein gewiſſer Zezeh Eben Daher und der Indier Faſſa Abe Dahir 4) als Erfinder dieſes Spiels genannt. Sind aber die Perſer Erfinder dieſes Spiels, ſo iſt zu vermuthen, daß es die Römer bei ihren Kriegen in Afrika kennen lernten, und deshalb mit Ludum Latronum, sive latrunculorum, d. h.

1) Cronicarum liber. Norimb. 1493. per Hartmann Schedel. ſagt Fol. 62.

„Ludus Scacorū reperitur ab Xerſe philizopho pro correctone Evilmerodach tiranni. qui ſapientes et magiſtros ſuos occidere conſueverat: quo Solatio retractus fuit a tyrānide ad emēdatiōz.“

2) Olearius, (Adam) in notis ad Schich Saadi Rosarium Persicum. l. 7. C. 13. p. 84. Hamb. 1696. Fol.

3) Herbelot (Bart) Bibliotheque Orientale. Paris 1697. Fol. p. 218.

4) Wallisius (Joh.) de progressione geometrica. Oxon. 1699. im I. Opp. p. 159.

Soldatenspiel nannten, weil Latro eben so gut ehedem einen Krieger und Jäger, als auch einen Räuber bezeichnete.

So viel ist jedoch mit Gewißheit von diesem Spiele bekannt, daß es unter dem i. J. 579. verstorbenen Coshru Nushirvan, einem Zeitgenossen Justinian des Ersten, in Persien bekannt wurde, und von da nach und nach sich über Arabien nach den westlichen Ländern verbreitete.

Einige schreiben gar die Erfindung den Aegyptiern 5), Thomas Actius 6) hingegen dem Lydus, Stifter der Lydier, zu.

Man glaubt allgemein, daß es im Anfange des zwölften Jahrhunderts bei Gelegenheit der Kreuzzüge nach Europa gekommen sei.

Einige Schriftsteller meinen, daß es den alten Griechen und Römern gänzlich unbekannt gewesen, und in Griechenland nicht eher, als zu den Zeiten der byzantinischen Geschichte zum Vorschein gekommen sei.

Nach Andern hieß bei den alten Lateinern 7) eine jede Handlung oder jedes Geschäft, wo schelmischer Weise List zur Gewalt gefügt wurde, latrocinari; die Deutschen nannten ein solches Geschäft Schachen oder Schächen, und denjenigen, der es ausübte, einen Schächer, wovon das „Schachern" der Juden abstammt. Von diesem Worte Schächer ist auch unverkennbar das französische Wort échec, welches sonst eschec geschrieben wurde, abgeleitet. Die Lateiner sagten: hi ludunt bella latronum; diese spielen das Mord-, Raub-, Kriegs- und Jagd-Spiel, und nannten die Schachsteine Latrones und Latruncalos, d. i. Schächers oder Schächer. Schächer und Schelm waren im Mittelalter gleichbedeutende Bezeichnungen, hiervon ist die Redensart „armer Schelm oder armer Schächer" und der Name der neben dem Heilandhängen den Missethäter entsprungen. Hiernach hätten die Deutschen diesem Spiele den Namen gegeben; schon vor Alters spielten die Deutschen dieses Spiel gerne und bei ihnen waren dreierlei Arten dieses Spieles üblich, das große, das kleine und dasjenige, welches noch jetzt überall gespielt wird. Das große Schach ist dasselbe, von welchem die Schriftsteller des 12. und 13. Jahrhunderts sprechen; dieses Spiel hat sich bis

5) Rhodiginus (Ludov. Coelius) in lib. 20. c. 19.

6) Actii (Thom.) Forosempron, de ludo scacchorum in legali methodo, ubi variae quaestiones legales tractantur causa dicti ludi. Pisauri 1583. 4. in t. VIII. Tract. univ. juris. p. 168.

7) Hannöversches Magazin 1r Jahrg. 1763. 102. Stck. S. 1627. u. f.

zur jetzigen Zeit im halberstädtischen Dorfe Ströbeck erhalten, dessen Einwohner seit undenklichen Zeiten den Ruhm geschickter Schachspieler behaupten. Dort wird es das Courier-Spiel 8) genannt und auf einem 96 Felder haltenden, d. i. 12 Felder auf der langen und 8 Felder auf der kurzen Seite enthaltenden, Schachbrette gespielt. In jedem Spiele befinden sich acht Steine mehr als in den gewöhnlichen; nämlich:

2 Couriere,
1 Königs-Mann (Geheimer Rath),
1 Narr der Königin, (Lustiger Rath, Hofnarr,) welcher Schleich heißt und
4 Bauern.

Das kleine Schach wird dort mit 16 Steinen auf 64 Feldern, eben so wie das große, gespielt, und das alte Spiel, so wie unser gewöhnliches, das wälsche Spiel genannt 9). Die Einwohner dieses Dorfes weichen von der gewöhnlichen Art, Schach zu spielen, bei letzterem Spiele, in folgenden drei Punkten ab.

1. Rücken sie vor dem Anfange des Spiels die Bauern der beiden Thürme und den Bauer der Königin, so wie die Königin selbst, zwei Felder oder Schritte vor.
2. Ein zur Dame gelangter Bauer erhält erst seine Wirksamkeit nach drei sogenannten Freudensprüngen.
3. Findet das Rochiren bei ihnen nicht Statt. 10)

Wir geben hier das merkwürdige Kapitel aus dem so seltenen Werke des Gustav Selenus, aus welchem deutlich zu ersehen ist, daß unser jetziges Schachspiel nur ein Fragment von dem ältesten, hier Courierspiel genannten, Spiele ist.

Gustav Selenus Cap. 9. S. 425 — 432.

„Wie die Einwohner zu Ströpeke den Schach auf dreyerley Art ziehen, und ihn, 1) das Currierspiel, 2) den Alten und 3) den Welschen Schach, wegen der unterschiedenen Züge und Taflen, nennen."

„Nachdem nuhn, zur genüge, verhoffentlich, angezeiget worden, was so wol in Theoriâ, alß, und zwar führnehmlich, in Praxi, von dem

---

8) Gustav Seleni Schach- oder Königs-Spiel. Leipzig 1616. Kap. 9. S. 425 — 430.

Krünitz Encyklopädie. 138. Bd. S. 225.

10) Koch's Codex der Schachspielkunst 1813. S. 5. Anmerk.

newen und heutiges Tages üblichen Current-Schach-Spiel, möchte zu wissen, vonnöthen seyn: so wollen wir, nuhnmehr, auch der andern zwo Arten dieses Spieles, nemlich des Grossen, oder Currier-Schach-Spieles, und dan des Kleinen, (welches auß dem Grossen, nebest dem vorigen Current- oder völligem Schach-Spiele, vermöge des dritten Capittels, des ersten Buches *): genommen) mit wenigem gedencken, und den Liebhabern dieses Spieles, zur anmuhtigkeit, kürtzlich entdecke.

Es ist aber dieses Grosse, fast in dreihundert und mehr Jahren, in Deutsch- und Welschland, (wie man dan solches auß des von Ammenhausen, Deutschen-Reymen, welche zum Ende, dieses Capittels gesetzet: zu ersehen hat) nicht sehr üblich gewesen, besondern, mit der zeit, fast gar erloschen: und wird, nuhr alleine noch gefunden, und alß ein eigenes Spiel behalten, bei den Einwohnern, des Dorfes Ströpeke, welches in der uhralten Grafschaft Ascanien, so der Alten Churfürsten zu Brandenburg, und Sachsen: so wol auch der Nieder-Sächsischen Herzogen: und der Fürsten zu Anhalt, (welches dahero, noch den Titul, der Grafen zu Ascanien, führen) Stam-Sitz gewesen, belegen: und itzo der Dum-Probstey des Stiftes Halberstadt, unterworffen. Dieser sonderbare Schach-Zieher, gedenket auch der berühmte Petrus Heigius, in poster: quaest. 10. n. 49.

Das Ander, und Kleinere, ist, an dessen stat, kommen: doch gleichwol, (nach erfindung, des vorigen und völligen Schach-Spieles) innerhalb hundert Jahren, sehr in die enge, gespannet worden: Davon dan im folgenden Capittel, etliche Exempel aufgesetzet, und zu befinden seynd.

Des Grossen, oder des Currier-Spieles, gelegenheit, ist nuhn folgender gestalt, beschaffen.

(Siehe Fig. 1.)

Das Bret, oder die Tabel, welche, die zu Ströpeke, hiezu gebrauchen, haben Sie, (wie auß dem Abriß zu sehen) in sechs und neunzig, felder, deren sie zwelf, in die breyte, und acht, in die länge, begreiffet, außgetheilet: und stellen dieselbe, dergestalt, daß, das eusserste Feld, nach der rechten hand, in der untersten Zwerch-linie (welche zwelf felder, begreiffet) Schwarz, nach der lincken aber, Weiß sey.

*) ibid pag. 46. welche Stelle folgendermaßen lautet: „Das Erste, zu „welchen man, eine grössere Tafel, und mehr Steine gebrauchet, ist fast, nicht „mehr gebräuchlich, und wird das Alte Current- oder Currier-Spiel, genannt „wir wollens, das Elteste-Schach-Spiel, nennen." Netto.

Die Steine, anbelangend: hat ein jeder Spieler, über die gebreuchliche sechßzehn, in diesem Spiele, noch acht, (und also vier und zwanzig) Steine: nehmlich, zween Currierer; einen Geheymen- einen Kurtzweyligen Rath; und (zu den achten, noch) vier Soldaten *), zu gebrauchen.

Ihre Stelle, betreffend: werden die Rochen, Reuter **) und Schützen, ***) in ihre gewöhnliche felder, von den leisten, anzurechnen, (wie dan solche, in dem 7. 9. und 8. Cap. des Ersten Buches, zu befinden) von ihnen gestellet: doch seynd ihre felder, von denen, darauf die gedachte Steine, im vorigen Spiele, gesetzet werden, wegen der farbe, unterschieden.

Die Könige, und Königinne, stehen auch, in der mitte, der Tabel: der Weisse König, in einem schwartzen- der Schwartze, in einem weissen- die Weisse Königinn, in einem weissen- die Schwartze, in einem schwartzen felde.

Den Königen, (welchen das Regiment anbefohlen, und darauf alle ihre gedanken, richten sollen) werden, von ihnen, die Geheymeden Königinnen, (welche in etwas müssiger, ihren Herren, gleichwol erfrewen, und in kurtzweyl, ergötzen sollē) die Kurtzweylige Rähte, auf dem nechsten felde, an der seiten, zugeordnet.

Zwischen diese Rähte, und die Schützen, (welche Sie, die Alten, nennen) werden die Currierer, gestellet.

Für diese itzgenante zwelf Haupt-Steine, ordnen Sie, auf der nägsten Zwerch-linie, die zwelf Soldaten, oder Fenden.

Ihren Gang betreffend: ziehen Sie, die Rochen und Reuter, gleich wie im 7. und 9. Cap. des Ersten-Buches, angedeutet worden, und halten Sie, nebst den Currierern, für die beste Steine.

Die Alten, oder Schützen, springen ins dritte Feld, es sei ein Stein, oder keiner, in dem felde, welches zwischen ihrem, darauf sie stehen, und dem dritten Felde, dahinein sie springen, einlieget; nach den Spitzen oder Ecken der felder: und nehmen auß denselben, des Gegeners Steine, so fern etwa, welche in denselben verhanden: Bieten auch in ein drittes feld, (wann gleich, ein Stein, aus ihrem, oder des Gegentheiles hauffen, zwischen ihnen, und dem Könige, einstehet) Schach: Weyter aber, oder näher, rucke Sie, dieselben nicht.

(Siehe Fig. II.)

Die Currierer, (welche die besten Steine seynd, und von

*) So nennt der Autor die Bauern. N.
**) Springer. N.
Läufer. N.

denen, dieſes Spiel, den nahmen, erlanget) ziehen Sie, wie die Schützen, oder Alten, nach den ecken, auf einerley farbe, ſo weit, oder nahe, Sie, unverhindert kommen können, eins, zwey, drei, oder mehr felder: Sie ſpringen aber nicht, über andere Steine, beſonders, werden gleich den Schützen, (davon droben, im 8. Cap. des Erſten Buches, meldung geſchehen) bis an die leiſten, der Tabel, gerucket.

(Siehe Fig. III.)

Die Gehayme-Rähte, (welche die zu Ströpeke, die Männer nennen) werden von ihnen, wie die Alten, und Rochen, ſchlims, und überzwerch, für oder hinter ſich, und auf die ſeiten, doch, zu einem Zuge, nuhr auf ein feld, gezogen. Können alſo, wan Sie, auß ihrem felde, und zwerch-linie gerucket ſeynd, acht felder, zugleich beſchützen.

Einen ebenmeſſigen gang, mit dieſen, haben die Könige: (anzudeutend, daß die Herren, den guten Rähten, in billigen ſachen, folgen und nach dero getrewen bedencken, ihr Regiement, anſtellen ſollen) *) dan ſie nicht ſpringen, beſondern ins nechſte feld, nuhr gezogen werden.

Die Königinne, ſpringen, zum erſten Zuge, für ſich, in ihr drittes feld: nach dieſem vollbrachten Zuge, oder Sprunge, (welchen Sie, den Freuden-Sprung, nennen) haben Sie folgendes der Currierer gang: und werden zur zeit, nuhr ein feld, für oder hinter ſich gerucket: Verbleibet alſo die Weiſſe, ſtäts auf den Weiſſen- und die Schwarze, auf den Schwarzen, feldern.

(Siehe Fig. IV.)

Die Kurtzweylige Rähte, oder Moriones, (welche Sie, wegen ihres gleichſam ſchleichenden ganges, die Schleiche, nennen) werden von ihnen, wie die Rochen, doch nuhr ein feld, für- oder hinter ſich, auf die rechte, oder linke ſeite, gezogen.

Die Soldaten, Fenden **) oder Finen, haben ihren gang, und nehmen andere Steine, gleich, wie, im 10. Cap. des Erſten Buches, droben, gedacht worden. Doch werden von ihnen, der beeden Königinne- und Rochen-Soldaten, auf beeden theilen, zum erſten-mahl, zwey felder, für ſich gerucket: Könne auch, nicht ehe, wie auch die Königinne, andere Steine, nehmen, Sie haben dan, dieſ gedachte Sprünge, vorhero vollenbracht: der Könige- aber, und der übrigen Haupt-Steine-Soldaten, ziehen Sie, zu anfanges, nuhr ein Feld, für ſich.

*) Der Verfaſſer zeigt hier, daß er nicht allein ein gelehrter, ſondern auch ein guter Fürſt war; überhaupt iſt er, eine in jeder Hinſicht merkwürdige, pſychologiſche Erſcheinung jener, im Gegenſatz zu unſerer, für roh verſchrienen Zeit.

**) Wenden oder Unedle.

Welcher den Vorzug hat, muß allezeit, im anfange, mit der Königin- und der beeden Rochen-Soldaten, aufs dritte feld springen: und der Ander, Zug umb Zug, mit dergleichen Soldaten, ihm entgegen hüpfen. Nach diesen dreyen Zügen, versuchet ein jeder, mit diesen, und den andern Steinen, sein bestes.

Die weyl auch, der Geheyme Raht, oder Man, zur Beschützung des Königes, für dē besten Stein, aufs letzte, erachtet wird: alß muß derselbe, beederseitz wol inacht genommen, und beschützet werden.

Dieses sey nuhn also, kürtzlich, und so viel man, auß deren zu Ströpeke, mündlichem bericht, (dieweyl Sie, keine schriftliche nachrichtung, fürzuzeigen gehabt, besondern, daß Sie es, von ihren Vorfahren, von undenklichen Jahren her, geerbet, und also, geübet, vorgegeben) in transitu, erfahren können, von dem Currier-Spiel errinnert.

Doch können wir allhie, unangezeiget nicht lassen, daß in obgeregter Grafschaft Ascanien, die Stadt Aschersleben, eine Schach-Tafel, im Wapen führe: Dannenhero auch ein theil derselben, in der Fürsten von Anhalt (alß Grafen zu Ascanien) Wapen, verzeichnet wird. Möchte also vermuthlich, das Schach-Spiel, des Ortes, mehr, alß in dem einigen Dorffe Ströpeke, im üblichen gebrauche, und nicht geringem ansehen vorzeiten gewesen seyn. Welches dan auch nicht wenig, unserer meynung, (daß nemlich die Deutschen, vermöge des 2. Cap. im 1. Buche, pag. 39 und 43 von undencklichen Jahren hero, gute Schach-Spieler müssen gewesen seyn) beypflichtet. Und ist demnach, nicht zu verwundern, daß auch ihre benachbarte die Sclaven oder Wenden, gleicher massen, des Schach-Spieles kündig zu seyn, zu der zeit sich in etwas herfür gethan: indem sie wegen desselben, einer Stadt in Ober-Laußnitz den nahmen Rochlitz, mügen gegeben haben: Wie dan, Matthaeus Dresserus, in descriptione Urbium Germaniae, in folgenden worten, fast muhtmassen thut: Rochlicium vel à Slavis sic nominatum, quasi Ludus Latruncularius, quo delectatae fuerunt plurimae gentes. Cujus notam in Insigni suo gerit oppidum. Das ist: Rochlitz, ist entweder von den Wenden also genennet worden, von wegen des Schacht-Spieles, welches viel Völcker gerne gebrauchet haben: Wie dan die Stadt auch noch davon ein Rochen zum Wapen führet.

Es ist aber, auß gedachtem weytleuffigem Spiele das Kleinere, auf folgende maaß, entstanden:

Man hat die Tabel, dieses Currier-Spieles oder Grossen Schaches, umbgewendet: das öberste Theil derselben, auf die seite gerucket, und also, das eusserste Weisse feld, (wie es noch an itzo, im gebrauch ist, und wegen dieser verenderung, etwa, noch inacht genommen wird)

auf die rechte Hand gestellet: vier zwerch-linien, oder zwey und dreyssig felder, davon abgesondert: in einen viereckten platz gebracht: sechßzehen Steine, (nemlich acht Soldaten: vier Currierer: zween Männer: und zween Schleiche) hinweg gethan: und das gantze Spiel, an der felder und Steinen Zahl, enger zusammen gezogen.

Dieses Spiel, haben, Fr. Jacobus de Casallis: Fr. Conradus von Ammenhusen: und D. Jacob Mennel, beschrieben: und wird, von den Einwohnern zu Ströpeke, das Alte Schach-Spiel, genennet, und ohne die sechßzehen genante Steine, gleich dem weitleuffigem Currier-Spiele, gezogen.

Es wird schließlich, das biß dahero, in diesen vier Büchern abgehandelte Spiel, von diesen der Welsche-Schach, genannt, und mit gleichen Zügen, (wie, in denselben, erwehnet) gespielet: nuhr alleine, daß Sie, mit der Königinne- und Rochen-Soldaten, (wie, in der beschreibung des Currier-Spieles, kurtz zuvor, in diesem Capittel, gedacht worde) den anfang machen, auch die übrige Soldaten, nuhr ein feld, für sich rucken, und die Königin, nicht ehe, biß daß Sie, den erwehnten Freuden-Sprung, für sich in ihr drittes feld, gethan, allenthalben ziehen können: So lassen Sie auch, den König, nicht springen, noch seine stelle, mit einem Andern Steine, verwechßlen.

Von diesen beeden Spielen, insonderheit aber, von dem Grossen, setzet, Cunrat von Ammenhusen, der Stat zum Stein, Münch, und Lut-Priester, in seinem Mscripto, (welches, in dem Jahre, alß man, von Gottes geburt, 1337. geschrieben, gemachet: und dem Authori, auß der Rappol Steinischen Bibliothec, communicieret worden) nachfolgende teutsche Versche:

„EJnes ich doch sagen wil,
Ich hab wol etlich Spiel gesehen
Daruf man sach, wers wolt spehen
Wol sechzehen Steinen mere
Aber nach dieser lere
So an diesem Buche stat
Daß Schach Zabel nit mere hat
Denne zwee und drissig Steine
Ze beiden ich meine,
Einen Kung, und ein Küngin,
Zween Alten, zween Ritter, da bi sol sin
Ein Roch an jetwederm ende,
Vnd vor jeklichen ein Vende
Diß sol wesen, zu einer sit
Recht alß ob sie ein strit

Und andert halben alß vil
Daß ist, das recht Schach Zabel Spil,
Och wil ich zellen, die ich sach me
Alß ich habe gesprochen e
Zu jedweder siten acht Stein
Vier groß und vier klein.
Die grossen wil ich nennen.
So mugent ir sie erkennen
Es ist eine trulle und zwee Kurrier
Vnd ein ratgeb. Das werdent vier
Die sont ze jetweder siten stan
Der achtów jeklicher han,
Sol vor jm ein Vendelin
Die zellent, so mügent ir sechzehn sin.
Das wirt jetwedert achter me
Die tund zu dien, die ich namd e
So werdent ir, uf das bret ze vil
Alß ich uch bescheiden wil.
Und ich sach an dem Buche (verstehe das Fr. Jacobi) stan
Das Brett, sol nit me Velden han
Wan vier und sechßzig uñ wen es stat
Als mans vor erst gesetzet hat
So sol als menges lere wesen
Alß vol ist, das hab ich gelesen
Da ich es vand an dem Buche stan
Darab ich es genommen han
Und darumbe duncket mich
Diß si gerechter sicherlich
Daß man hat mier Steine
Wan es ist öch gemeine
War ich je kam in dehein lant
Doch ist mir, ze guter maß bekant
In Provenz und in Frankenrich
Und in Kurwalchen. Doch gesach ich
Wie daß da mere Steine hat
Wan ze Costentz in der Stat
Da sach ich eins, kein anders nie
Wan das. War ich reit oder gie
Was jeman anderß hat gesehn
Dem gan ichs wol, wil erß verjehen
Och wēn ich wer sie mer gesin
Der Meister der diß buchelin

In Latin hat gedicht
Er hetts des mer, alß wol bericht
Alß das miern, daß wenn ich
Jedoch wolt ich nit ſicherlich
Das ſie icht mer were
Wan mir iſt dis ze ſwere
Deß ich mich hab angenomen
Ich möcht in nimer ze ende komen
Were ſie icht mere ſicherlich
Daß minder, ſere bekümert mich
Wan min Kunſt iſt ze kleine
An dem minſten Steine
Hett ich zeſchaffenne ze vil
Daß ich berichte wol. — —"

Das Spiel, welches nach Homer 11) die Freier der Penelope ſpielten, ferner das von Ovid 12) und Martial 13) erwähnte Soldatenſpiel (ludus latrunculorum) ſind nach anderer Schriftſteller Meinung unſerm Schachſpiele viel zu unähnlich 14) 15).

Das Letztere hat, wie Koch 16) nicht ohne einige Wahrſcheinlichkeit behauptet, zu unſerm Damenſpiel Veranlaſſung gegeben.

Wahrſcheinlich iſt es, daß die Chineſen das Schachſpiel, welches ſie nach Irwin 17) Ssiang-ki, d. i. Elephantenſpiel nennen, ſchon 200 Jahre vor der chriſtlichen Zeitrechnung gekannt haben.

Die neuern Griechen haben davon ihr Ζατρίκιον und die Türken das bei Herbelot erwähnte Spiel Girid Oini entlehnt.

Das Schachſpiel ſoll anfänglich in Europa in Vergeſſenheit gerathen, aber durch die Mauren in Spanien wieder bekannt geworden ſein; unter andern ſoll es an Karls des Großen Hofe ſehr üblich geweſen ſein, und die Steine, womit er geſpielt haben ſoll, ſind bis zur Revoluzion in der Abtei von St. Denis aufbewahrt worden.

---

11) Homer Odyss. L. 1. v. 107. sqq.

12) Ovid de arte amandi L. 2. v. 207. L. 3. v. 357. und trist. L. 2. 477.

13) Martial L. 14. epigr. 17 und 20.

14) Wideburg's humaniſtiſches Magazin. 1787. S. 237. ff.

15) Teutſcher Merkur 1781. St. 1. S. 53. ff.

16) Koch's Damenſpiel ꝛc. 1811. Vorrede.

17) Transactions of the royal Irish academy Vol. V. Dublin 1795. 4.

Vollständigere Auskunft über die Geschichte des Schachspiels findet sich in Hyde 18) und Günther Wahl's 19) Schriften.

Aus einer von Fischer 20) verfaßten vortrefflichen Erzählung kann man die allgemeine Sage über die Veranlassung zur Erfindung des Schachspiels kennen lernen. Diese Erzählung, welche auch im Allgemeinen mit dem übereinstimmt, was Kenny 21) darüber sagt, findet sich, eben so wie sie Koch *) mittheilt, auf folgenden Blättern.

Die Erfindung des Schachspiels.

Zur Zeit, als Attila **), der Völker viel
Im Süden von Europa züchtigte,
Herrscht' ein Tyrann in Indien. Noch jung
Und kenntnißlos hatt' er der Väter Thron
Bestiegen; überzeugt, die ganze Welt
Sei seinetwegen da, und, was er thue,
Sei recht und wohlgethan! Der bessre Mann,
Der sich mit Wahrheit ihm zu nähern wagte,
Fand Zorn, Gefängniß und den Tod zum Lohn. —
Und bange Stille herrscht' im Land umher;
Stumm trug ein Jeglicher des Drängers Joch.
Doch wie, wenn unter drückendem Gewölk
Die Erde schweigend ruht, die drohendsten
Gewitter brüten: also schlich durchs Land
Die Mißzufriedenheit jetzt dumpf und scheu
Allein bereit, im nächsten Augenblick
Zur Wuth zu werden, die die Fessel bricht. —

Da war ein weiser Mann, den jammerte
Des Volks und seines Fürsten. — Nassir sah
Unweisheit, sich zu retten, hier und dort;
Sah, wenn dem Einen nur geholfen war,

18) Thom. Hyde de ludis orientalium Oxon. 1694.

19) S. F. Günther Wahl's Geist und Geschichte des Schachspiels bei den Indern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern. Halle 1798. S. 67. ff.

20) Deutsche Monatsschrift. Nr 1797. S. 271. ff.

21) F. W. Kenny Schachgrammatik. Aus dem Engl. 1821. S. 1. ff.

*) Cod. d. Sch. S. 7. u. f.

**) 500 Jahre nach Christi Geburt.

War allen wohl: und, kühnes Muths, entschloß
Der Edelste von der Bramanen Stamm
Sich, Alles dran zu wagen, um zu sehn,
Ob nicht in Behub's roher Seele noch
Das Göttliche, was etwa in ihr schlief,
Zu wecken wäre? — —
— Vierzig Tage lang
Saß er, verschlossen in sich selbst, vergaß
Oft Speis' und Trank, und oft des süßen Schlafs, —
Und grübelte. — Den König stark und schwach, —
Durch Liebe stark, schwach durch des Volkes Haß, —
Wollt' er im Bilde, das so deutlich spräche,
Daß auch der Blind' es sehen müßte, gern
Vor Behub's Seele stellen. — Vor ihm lag
Des Zimmers Boden, weiß und schwarz getäfelt,
Und in ihm lebeten und webten Könige
Mit ihrem Thun auf Erden, Ritter, Knechte,
Und Ross' und Elephanten um sie her.
Und er vertheilt' in seines Zimmers Raum
Das ganze Heer. Dort, zum Exempel, soll,
So dacht' er bei sich selbst, ein König steh'n:
Ich, gegenüber. Um uns beide stehe
Hier Freund' und Schaaranführer, weiter vor
Die Reisigen. Ist Ordnung nun im Land,
Und liebt mein Volk mich: ha, bei Gott, so soll
Mir doch der Teufel selbst, so weiß er ist, *)
Nichts abgewinnen! — Laßt die Probe seh'n! —
Frisch auf, ins Feld gerückt! dort kommt ein Feind,
Entgegen ihm! Er fliegt zu hastig vor;
Gefangen ihn genommen! Schnell auch den!
Befürchtet nichts! ihr, Kinder, seid gedeckt,
Wir schützen Euch. —
— So schlug er weise Schlacht
Viel Tage lang. Und immer heller ward
Das lang' gesuchte Bild vor seinem Geist.
Er ordnete zum Ganzen jeden Theil,
Gab Jedem seine Stell' und sein Gesetz:

*) Bekanntlich ist der Teufel bei den weißen Völkern schwarz; bei den schwarzen, braunen, aschfarbenen, rothen und andere dergleichen Völkern aber — weiß.

Dem vorn, dem hinten; Jenem links, dem rechts;
Dem Einen feſten Stand, dem andern Flug;
Dem ſchiefen Angriff, Jenem Tummelſprung,
Und dieſem hier geraden ſichern Gang.
In ihrer Mitte ſtand der ſtolze Schach. —
Herr König, es gilt Ihm! rief Naſſir laut,
Wenn er ihn bloß erblickte. Weislich ſchob
Er dann Beſchützer vor, bis aller Schutz
Nichts weiter half, und er gefangen war! —

So ward durch eines Denkers Grübeln einſt,
Im großen Zweck, den Menſchen wohlzuthun,
Das Königsſpiel erfunden! Andre nennen's
Das Tauſendſorgenſpiel; denn, traun! es heiſcht
Viel Sorgen und Gedanken; weiſen Plan
Des Treffenforderers, und ſcharfen Blick,
Den Gegenplan des Feindes auszuſpäh'n.
Nun lehrt' er's ſeine Freunde; dieſe dann
An Andr' und Andre wieder. Bald durchdrang
Die ganze Gegend weit und breit ſein Ruhm.
Und wer es ſah, bewunderte den Mann,
Der ſo viel Geiſtes in ein Spiel gelegt,
Und tiefen Sinn in leichten Scherz verwandelt,
Daß ihr, indem ihr auf dem Teppich ruht,
Und ſcheinbar handelt, — denkt und denken lernt. — —

Und bald erſcholl der Ruf des neuen Spiels
Von allen Seiten auch an Behub's Hof. —

Und ein Befehl erging von Behub aus:
„Sogleich erſcheine Naſſir, Daher's Sohn,
„Und bring' in tiefſter Unterthänigkeit
„Vor Behub's Thron ſein neuerfundnes Spiel!“ —

Beſcheiden kam der Weiſe. — „Gott verleihe
Dem König Heil und Liebe ſeines Volks!
Dein Knecht hat jüngſt geſcherzt, und freut ſich hoch,
Daß Du, Herr König, ſeinen kleinen Scherz
Zu ſeh'n für würdig hältſt. Denn Niemand wahrlich
Bedarf bei ſeiner Sorg' um Menſchenglück
Mehr Freude billig und Erheiterung
Zu guten Thaten, als der gute Fürſt!“ —

„Komm, Nassir, und erkläre mir Dein Spiel!“ —
Vielleicht, Herr König, daß es Dir gefällt;
Es hat auch Könige; den Einen hier,
Den Andern gegenüber. Jedem steht
Sein Freund *) zur Seite. Beiden zu Befehl
Zwei Läufer **) rechts und links; und neben diesen
Zwei Ritter, schnell zum Sprung; und hier, und hier,
Die beiden Flanken zu befestigen,
Ein Elephant. Hier zieht das Heer sich vor,
Bereit zu Schutz und Trutz. — Ein Reisiger
Thut einen Schritt nur vorwärts. — „Und der König?“ —
Steht still. — Sein Freund durchfliegt den ganzen Raum,
Vor, rückwärts, links und rechts, gerad' und schief,
So weit er's offen findet. — „Und der König?“ —
Steht still, und übersieht das Ganze. — Hier
Die Läufer laufen, wo sie Freies seh'n,
Und wie sie wollen allen Winden zu,
Der eine schief die weißen Reihen durch,
Der Andre durch die schwarzen. — „Und der König?“ —
Steht still, und ordnet alles. — Auf dem Roß
Springt keck der Ritter über seinen Kreis
Ins zweite größ're Viereck um sich her,
Von Weiß auf Schwarz, von Schwarz auf Weiß. — Der König,
„Nur Er thut ewig Nichts?“ — Der König, Herr,
Steht still, und braucht die Weisheit statt des Arms. —
Der schwere Roche, wenn's Entscheidung gilt,
Bricht stolz hervor, geht vor und hinter sich,
Und rechts und links, geraden Ganges fort. —
„Der König also schützt nur alle?“ — Schützt,
Und wird beschützt. — „Und wird beschützt? Von wem?“ —
Von Allen, von der Liebe seines Volks!
Und Er, beschützt sein Volk durch Weisheit! — Herr,
Befiehlst Du, so beginnt der Heere Kampf. — —
„Mein König will, sein Reisiger dringt vor.“ —
Auch meiner will's — „der vor dem Feldherrn folgt.“ —
Nicht gut geboten. Schach dem Könige! —

*) Was die Galanterie unsrer Ritterzeiten zur Königin gemacht hat, war bei den Morgenländern ursprünglich der Freund des Königs, d. i. sein Minister, der Feldherr.

**) Eigentlich wohl Adjutanten, glaubt Gutsmuths.

„Was, Freund, ist das?“ — Dein Schach ist unbeschützt,
Und steht dem Angriff meines Läufers frei. —
„So deckt der Mann vor meinem Läufer ihn.“ —
Wohl! aber dennoch nur, für seinen König
Sein Leben aufzuopfern. Sieh, er fällt;
Und — Schach dem Könige! —
— Drauf kehrt er ihn,
Wie seines Ritters Vormann übereck
Den allzu schnellen Läufer wieder fasse! — —
Die waren hie. Doch nun begann der Kampf
Von neuem; Schach auf Schach drang Nassir vor,
Bis müd' und matt, obgleich er Einen Schritt
Nur stets mit Würde that, des Königs König
Das Treffen schloß, und sich gefangen gab.
So schlugen sie, zehn heiße Tage lang,
Noch manche Schlacht. Und Nassir, unvermerkt,
Als wär' es nur des Spieles Nothdurft selbst,
Verwebte weise Lehren in das Spiel:
Wie stark durch Ordnung seines Volks der König,
Wie sicher er durch seine Liebe sei,
War aller Orten sichtbar. Ohne die
Vermogt' er nichts. Nur seine Reisigen
Und Diener thaten alles, ihn zu schützen.
Der Kleinst', an seinen rechten Ort gestellt,
War oft der Schutz des Herrn; und sein Verlust
Der letzten Hoffnung Tod. Auch schwangen sich
Gemeine Kämpfer durch Verdienst empor,
Und flogen siegend nun im Feld' umher.
Das wurmt' im Innern Behub. Immer schwebte,
Was er auch that, es ihm vor seinem Ohr:
„Stark durch die Liebe seines Volks, und schwach,
„Wenn Lieb' und Ordnung fehlt. So unrecht nicht!“ —
„Doch Ordnung, soll sie sein, bei Gott! so muß
„Sie Einer machen und der Eine muß
„Verstand zur Ordnung, haben. — Sollen sie
„Mich lieben, müssen sie mich lieben können;
„Das ist, ich muß zuerst sie lieben, und —
„Durch That beweisen, was im Herzen ist!“ — —
So ging und dacht' er in sich. „Höre,“ sprach
Er eines Tags zu Nassir, Daher's Sohn:
„Du bleibst bei mir, wir spielen fleißig Schach,

„Und

„Und wenn wir unsers Spieles müde sind,
„Philosophiren wir! Du machst mir alles
„So deutlich, wie noch Keiner!“ — Rings umher
Umstanden viele sie von Behub's Hof.
Ein Strahl der Hoffnung ging, indem er sprach,
In ihren Herzen auf. — Noch standen sie,
Da kam ein alter Diener: Herr, es flehe
Mit sieben Kindern eine Wittwe dir:
Ihr Mann fiel in der Schlacht. Es zitterte
Der alte Diener, als er vor ihn trat;
Denn Behub zürnte sonst den Bittenden.
„Greif in den Schatz, und gieb des Goldes ihr,
„So viel mit Deiner Hand Du fassen kannst.
„Sind's Söhne?“ — Söhne sechs, und eine Tochter. —
„Wohl schöne Hoffnung für das Vaterland!
„Der Aermste, wenn er gut erzogen ist,
„Und einst an seine rechte Stelle kommt,
„Schwingt öfters durch Verdienste sich empor.“
Und eine Freudenthräne schimmert
In Aller Aug' umher. — — Noch standen sie,
Da kamen ferne Boten: Herr, o Herr,
Erbarme Dich der leidenden Provinz,
Die uns gesendet hat! Erst Sonnenbrand,
Heuschreckenheere dann, und nun zuletzt
Noch unsrer Hereden Pest, vernichten uns.
Gespenster schleichen, Menschen nicht, umher
Im öden Land. — „Genug!“ rief Behub aus,
„Genug! das ganze Land zu übersehn,
„Bin Ich da; Ich zu sorgen und zu ordnen.
„Schnell, Boten, eilt! die Vorrathshäuser, die
„Der leidenden Provinz am nächsten sind,
„Die senden allen ihren Vorrath hin;
„Die nächsten füllen diese wieder, und
„So fort die nächsten dies', aus Hand in Hand,
„Bis alles gleich ist.“ — Und sie hielten sich
Nun länger nicht, und priesen Brama laut,
Der solche Weisheit, solche Freundlichkeit,
Dem jungen König in die Seele gab.
Und leis' in einem Winkel, betete
Auch Nassir, Daher's Sohn: Dank, Brama, Dir!

Der Funken ist geweckt; o laß' ihn nun
Zur Flamme werden, die nichts wieder löscht! — — —

Indem erscholl ein Lärm. Zehntausend Stimmen,
So schien's, ertönten um den Pallast her.
„Was ist das?" — fragte Behub und erschrak.
Und Alles flog, kam wieder: Herr, Dein Volk
Ist freudetrunken; denn es hat entzückt
Die Worte Deiner Freundlichkeit gehört,
Und muß Dich seh'n, und muß Dir danken. — Schnell
Erhob sich Behub', zeigte sich dem Volk,
Und, wie das Brausen des empörten Meers,
Stürmt' ungestüm sein Jauchzen auf zum Himmel! — — —

Und Behub, außer sich, die Freudenthränen
Auch Er im Auge, kam vom Volk zurück.
„Wo ist mein Nassir? — Nassir, bitte mich,
„Dir dank' ich diese Wonne! bitte mich
„Um was Du willst; ich will, es sei Dein Lohn,
„Und wär's die Hälfte meines Königreichs! — —

Demüthig sank der Weise vor ihm nieder. —
Die Tugend meines Herrn soll Weisheit sein,
Nicht bloß Gefühl; er lerne rechnen! — Still
Denkt's Nassir bei sich selbst, und sagt ihm laut:
Der Felder meines Spiels, Herr, wie Du weißt,
Sind vier und sechzig. Soll ich unbelohnt
Nicht meinem König dienen: so gebeut
Den Knechten Deiner Vorrathshäuser, mir
Aufs erste Feld des Spiels ein Weitzenkorn
Zu legen, zwei aufs zweit', aufs dritte vier,
Und so fortan auf jedes folgende
Noch eins so viel. — Und Behub's Angesicht
Verwandelte sich schnell aus Tag in Nacht.
„Thor Nassir, nicht der weise Nassir mehr!
„Was soll die Kinderbitte? fordre Dir,
Was meiner würdiger und Deiner ist!"
Es gnüget Deinem Knecht, wenn Du mir giebst,
War ich Dich bat. — „So gnüge Kleines Dir,
„Wenn Du nichts Größres fassen kannst!" versetzt
Unwillig Behub ihm, und giebt Befehl. —

Bald aber kommt, Verlegenheit im Blick,
Der Magazinverwalter. — „Hast Du schon
„Dem Manne seine Körner zugezählt?“ —
Herr König, um die Wahrheit zu gesteh'n,
Die Rechnung ist fast wundersam. Wir sind
Zur Hälfte erst fertig, und Dein ganzes Reich
Hat schon der Weitzenkörner nicht so viel,
Und hättest in zehntausend Städten Du
In jeder tausend Vorrathshäuser, und
In jedem Weitzens hunderttausend Maß:
Ich glaube gegen das, was endlich kommt,
Wär's noch, Herr König, eine Kleinigkeit! *) — —

„Noch einmal, Nassir, hast Du mich besiegt!
„Bei Gott, Du rechnest besser doch, als ich! — —
„Komm, und umarme mich! — Du bleibst bei mir;
„Und bist mir Freund und Bruder bis zum Tod!“ — — —

*) Die Summe beträgt 18 Trillionen 446744 Billionen 73709 Millionen 551650 Weitzenkörner. Ein Haufen Weitzen, zu dessen jährlicher Erzeugung das feste Land der Erde, ganz ohne Wälder, Wüsten, Wege, Seen, Flüsse ꝛc., zu dem besten Weitzenboden angenommen, beinahe 76 Mal größer sein müßte. Es würde zur Fortschaffung desselben 625499 Millionen 948245 vierspänniger Wagen bedürfen, die dicht an einander 231666 Mal rund um die Erde reichten. Rechnete man den Wispel Weitzen zu 50 Rthlr., so würden 2 Millionen 85000 Jahre lang die Einkünfte eines Staates, welcher jährlich 30 Millionen Rthlr. Einkommen hat, zur Bezahlung des Werths desselben nöthig sein.

Zweiter Abschnitt.

Beschaffenheit, Lage und Bezeichnung des Schachbretts; Anzahl, Benennung und Stellung der Schach-Figuren; Gang und Wirksamkeit der Schach-Figuren oder Steine. Gesetze des Spiels; Werth und Gebrauch der Schach-Figuren.

I. Beschaffenheit, Bezeichnung und Lage des Schachbrettes.

Das Schachbrett, welches im Persischen Dascht, Schachfeld, Arza, offenes Feld, Hof, und syrisch Tast genannt wird, ist nichts anderes als das gewöhnliche allgemein bekannte Damenbrett, nämlich ein in 64 gleiche quadratförmige Felder (persisch Châneha, türkisch Euler d. i. Häuser oder Zelte, und arabisch Bujût genannt,) getheiltes Quadrat. Die Felder sind entweder abwechselnd weiß und schwarz oder gelb und braun. Die Lage des Schachbretts beim Spiel muß so sein, daß jeder Spieler ein weißes (gelbes) Eckfeld zur rechten Hand hat.

Damit man gespielte Schachpartien aufzuzeichnen und aufgezeichnete zu spielen vermag, so ist folgende Art der Bezeichnung zur genauen Bestimmung eines jeden der 64 Felder gewählt worden.

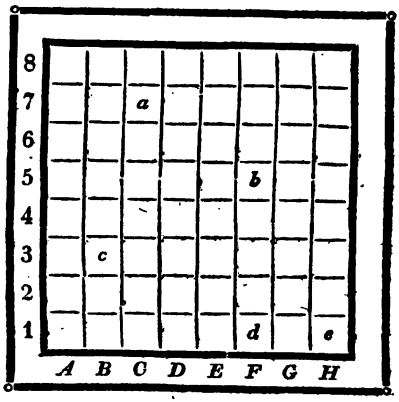
Die untersten 8 querlaufenden Rand-Felder werden am Rande des Schachbretts von der linken zur rechten Hand mit den Buchstaben

A. B. C. D. E. F. G. H;

ferner die linken 8 aufſteigenden Rand-Felder werden, am Rande des Schachbretts, von unten nach oben mit den Ziffern

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

wie in beigedruckter Figur bezeichnet.



Nach dieſer einfachen Bezeichnung iſt es nun ſehr leicht, genau ein jedes Feld auf dem Schachbrette zu beſtimmen; ſo wird zum Beiſpiel das Feld a durch C7

\- - b - F5
\- - c - B3
\- - d - F1
und - - e - H2 bezeichnet.

Dieſe Bezeichnung iſt aber ſo zu verſtehen:

C7 druckt nichts anderes aus als in der Reihe C das ſiebente Feld
F5 - - - - - - - - F - fünfte -
B3 - - - - - - - - B - dritte -
F1 - - - - - - - - F - erſte -
u. H2 - - - - - - - - H - zweite -

Hiernach iſt es leicht, den Zug einer jeden Figur oder eines jeden Schachſteins genau anzugeben: ſollte z. B. eine auf dem Felde a ſtehende Figur auf das Feld e gezogen werden, ſo würde dieß durch

C7 — H2

und der Zug einer auf dem Felde b ſtehenden Figur auf das Feld d durch

F5 — F1

ausgedruckt werden können.

Dieſe gewählte Bezeichnungsart am äußeren Rande des Schachbretts hat den Vortheil vor der Bezeichnung der Felder durch fort-

laufende Zahlen, daß man gleich wissen kann, wie das Feld heiße, welches eine darauf stehende Figur verdeckt, ohne daß es nöthig wäre, solche erst aufzuheben. Ferner ist auch daraus weit leichter zu erkennen, wo die Felder liegen, welche bei einer schriftlich gegebenen Bezeichnung eines Zuges gemeint sind, als bei einer Ziffern-Bezeichnung; denn z. B. aus der Bezeichnung

C7 — H2

kann man, ohne das Brett anzusehen, nach dem Vorhergegangenen wissen, daß

eine auf dem siebenten Felde der Reihe C stehende Figur auf das zweite Feld der Reihe H

gezogen werden soll.

Da man aber weiß, daß die Buchstaben in der Ordnung von der linken zur rechten Hand die senkrechten Reihen der Felder bezeichnen, daß die Ziffern von unten nach oben zählen, und daß C der dritte, H aber der achte Buchstab ist; so läßt sich auch aus

C7 — H2

erkennen, daß dadurch angegeben wird,

eine auf dem siebenten Felde der dritten Reihe stehende Figur auf das zweite Feld der achten Reihe

zu ziehen.

Letzteres aber ist gewiß weit leichter zu merken, als wenn man beide Felder durch zwei Zahlen, z. B. vielleicht durch

51 — 16,

bezeichnete. Denn hier würde man, ohne das numerirte Schachbrett vor sich zu haben, aus obigen beiden Zahlen die Lage oder Orte der Felder nicht zu erkennen vermögen *) 20) 21) 22) 23); wenn man auch wüßte, nach welcher Richtung die Ordnung der Zahlen fortschritte.

II. Anzahl, Benennung und Stellung der Schachfiguren oder Steine.

Zu jedem Schachbrette gehören 32 Schachfiguren oder Steine, wovon die eine Hälfte weiß oder gelb und die andere schwarz

*) Vergl. 20) K. Enderlein's Anweisung zum Vierschachspiel. Berlin 1826. S. 15. ff.

21) Meine Rezension desselben der Berliner Schnellpost vom Jahre 1826. Febr.

22) Seine Antikritik . . . . . 1826. Febr. und vorzüglich

23) Mit letzterer Reinganum's Ben-Oni Vertheidigungen gegen die Gambitzüge. Frankfurt a. M. 1826. S. IX. der Vorbemerkungen.

oder braun von Farbe ist; so daß für jeden Spieler 16 Schachfiguren vorhanden sind, welche eine von den Schachfiguren des andern Spielers kontrastirende Farbe haben.

Die 16 Schachfiguren eines jeden Spielers bestehen aus 8 Hauptfiguren oder Offizieren und 8 Bauern oder Gemeinen.

Zu den erstern gehören:

1 König,
1 Königinn, Dame, ein Vezier oder Feldherr *),
2 Läufer **),
2 Springer oder Kavaliere ***),
2 Thürme oder Rochen †).

Zu den andern gehören:

1 Bauer des Königs oder Königs-Bauer; persisch Khemândâr, Schütze, genannt.

---

*) Die Galanterie der Franzosen hat im Mittelalter dieser Figur diese weibliche Benennung beigelegt, ursprünglich stellte sie eine männliche, auf einem gepanzerten Pferde sitzende, mit Turban, Feder, und einem Schwerte in der Hand versehene, Figur vor, welche Fers, Fersîn, Fersân, Fersâna, oder Pharz, Vezier oder Feldherr hieß; daraus machten die französischen Kreuzritter Vierge, Jungfrau, heilige Jungfrau, Königin des Himmels.

**) Der Läufer, ursprünglich persisch Fil, Pil, oder Elephant, türkisch und tartarisch Jeghân, indisch Hâtehî, malayisch Gkâdscha, syrisch Filo, äthiopisch Nage genannt, war anfänglich ein Elephant, welcher auf seinem Nacken einen Führer, Cornjak, und auf seinem Rücken einen Würfel, von dem eine Fahne empor wehete, trug. Diese Figur heißt bei den Franzosen Fol, Fou, oder Narr (vermuthlich aus einer Verwechslung der orientalischen Benennung Fil mit dem franz. Worte Fol), bei den Engländern Bishop oder Bischof, und eben so bei den Dänen Biscop und bei den Polen Pôp. Die Italiener nennen sie Alfiére und die Spanier Alfil, Arfel oder Arfil.

***) Der Springer war früher ein auf einem gepanzerten Rosse sitzender Reiter, mit dem Schwerte in der Hand versehen und auf beiden Seiten mit Bogen und Köcher behangen, und wurde Faras, persisch Asp und Sûwâr oder Ssuwâra, indisch Cahûra, türkisch Ât oder Ût, auch jûnd oder Camènd und jüdisch Ssûs (Pferd) oder Faradsch (Reiter) genannt. Die Franzosen nennen ihn Chevalier oder Sauteur, die Engländer Knight, die Italiener Cavallo, die Spanier Cavallero, die Dänen Ridder, die Russen Konie (Pferd), die Polen Rycerz (Reiter) und die Schweden Lopare, Läufer (hingegen den Läufer Elephant). Der hüpfende Gang dieser Figur hat zu dem Probleme des Rüsselsprungs, welcher weiter hinten bei dem Gange derselben erklärt werden wird, Veranlassung gegeben.

†) Der Thurm oder Roche stellte ehedem einen Streitwagen vor, daher die Benennung Roche, weil Roch, Ruch oder Rot'h in der Sanscritsprache der Indier diesen bezeichnet. Die Deutschen nannten ihn ehedem auch Elephant, welches aber im Oriente der früher genannte Läufer ist. Bei den Franzosen heißt diese Figur Tour, bei den Engländern Rook und bei den Italienern Rocco, bei den Spaniern Roque, bei den Polen Roch, bei den Russen Lodya (Schiff), bei den Dänen Rock oder Elefant.

1 Bauer der Königinn oder Königinn-Bauer: pers. Bûkdâr oder Nafirfen, Trompeter, genannt.

2 Bauern der Läufer; pers. Berchâdfch, Berdfcha oder Khetâra, Fahnen- oder Lanzenträger, genannt.

2 Bauern der Springer; pers. Schemschîr oder Saipêr, Säbel- und Schildträger, genannt.

2 Bauern der Thürme; pers. Tofengtschi, Musketiere, genannt.

Diese Bauern sind bei uns jetzt von einerlei Gestalt und erhalten die angegebenen Benennungen nur von den Hauptfiguren, vor welchen sie stehen. Ihre Benennung ist ihnen ganz unangemessen, da sie ursprünglich im Oriente als Krieger, Sklaven oder Fußvolk in verschiedenen Waffenrüstungen vorgestellt wurden. Jede dieser Figuren heißt bei den Franzosen Pion, bei den Engländern Pawn, bei den Italienern Pedone, bei den Spaniern Peon, bei den Russen Peschkie und bei den Polen Pieszek.

Die Aufstellung der Schachfiguren beider Farben zeigen folgende Tafeln bildlich:

1. Weiße oder gelbe Figuren.

Thurm.	Springer.	Läufer.	König.	Königinn.	Läufer.	Springer.	Thurm.
w	s	w	s	w	s	w	s
Bauer.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.
s	w	s	w	s	w	s	w

2. Schwarze oder braune Figuren.

Thurm.	Springer.	Läufer.	Königinn.	König.	Läufer.	Springer.	Thurm.
w	s	w	s	w	s	w	s
B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.
s	w	s	w	s	w	s	w

Nämlich auf die beiden Mittelfelder der Randreihe des Schachbretts werden König und Königinn stets so gesetzt, daß die Königinn auf dasjenige Mittelfeld, welches mit ihr gleiche Farbe hat, und der König auf das Mittelfeld neben ihr, zu stehen kommt. Also steht die weiße Königinn auf dem weißen und die schwarze Königinn auf dem schwarzen Mittelfelde. *)

Neben den König und neben die Königinn werden die Läufer, neben diese die Springer, neben diese auf beide Eckfelder die Thürme und vor jeder dieser Hauptfiguren ein Bauer gestellt.

Demnach und nach der Seite 21. angegebenen Bezeichnungsart stehen:

Die Weißen.		Die Schwarzen.	
König	auf E1	König	auf E8
Königinn	– D1	Königin	– D8
Läufer	– C1 u. F1	Läufer	– C8 u. F8
Springer	– B1 u. G1	Spring.	– B8 u. G8
Thurm	– A1 u. H1	Thurm	– A8 u. H8
Bauer	– A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2.	Bauer	– A7, B7, C7, D7, E7, F7, G7 u. H7.

III. Gang und Wirksamkeit der Schachfiguren oder Steine.

1. Der Gang und die Wirksamkeit des Königs.

Stolz in der Mitte steh'n zwei edle Fürsten,
Und über alles Volk glänzt ihrer Scepter Strahl,
Mit Ernst und Würde schreiten Sie einher,
Den Feind zertretend, der sich unbesonnen naht.
Sie winken — und von allen Seiten eilen
Die Treuen, die Gefahr mit ihrem Fürst zu theilen,
Des Tages Ehre hängt von seinem Siege ab,
Sie sinkt, wird er gefangen, auch mit ihm ins Grab. 24)

Der Gang so wie die Wirksamkeit des Königs erstrecket sich nur bis auf die nächsten ihn umgebenden Felder, er kann nur einen Schritt von seinem Standorte aus nach allen Richtungen auf eines

*) Nach dem Gesetz und lat. Sprichwörtern,
rex ater in albo, servat regina colorem
und
regina amat colorem,
regina conservat colorem.

26) Jones (Sir W.), Caissa or the game and Chess, a poëm.

der ihn umgebenden Felder gehen, und jede ungeschützte oder ungedeckte Figur, die sich ihm bis auf diese Felder genähert hat, selbst schlagen. Ein gerade vor oder neben ihm liegendes Feld kann er von drei Feldern aus angreifen und vertheidigen.

Ein diagonal neben ihm vorwärts gelegenes Feld kann er nur von einem einzigen Felde aus angreifen oder vertheidigen.

Ein anderes bei ihm liegendes Feld kann er von zwei Feldern aus angreifen oder vertheidigen.

Vor allen übrigen Figuren genießt er allein das bedeutende Vorrecht, daß er nicht geschlagen werden kann; ein Recht der Unverletzlichkeit, ganz gemäß der Person, die er repräsentirt. Daher muß ihm, wenn er in einer solchen Stellung sich befindet, wo er durch eine feindliche Figur geschlagen werden könnte, durch den Zuruf Schach! *) angedeutet werden, dieser Gefahr zu entgehen, oder wenn dieß ihm unmöglich ist, so hat ihn das Geschick ereilt, was schachmatt oder matt **) genannt wird, und seine Partei hat das Spiel verloren.

Der Gefahr, matt zu werden, kann er auf dreierlei Weise entgehen:

1) durch Wegziehen von seinem Standorte auf ein unbedrohetes Feld;
2) durch Vorziehen einer Figur seiner Farbe, welches das Schachdecken heißt.
3) durch Wegschlagen der ihn drohenden Figur, er selbst kann dieß, wenn sie auf dem nächsten Felde dicht an ihm stehet und nicht durch eine andere Figur ihrer Farbe geschützt oder gedeckt ist, bewerkstelligen, ausgenommen in einem einzigen bei dem „Gange und der Wirksamkeit der Bauern“ weiter hinten erläuterten, besondern, aber sehr selten vorkommenden Falle, wo er eine ungedeckte ihm nahe stehende Figur nicht schlagen kann; oder es kann dieß durch eine Figur von seiner Farbe geschehen.

Dem feindlichen Könige darf er sich nicht bis aufs letzte Feld nähern, woraus erhellet, daß er selbst nicht Schach bieten kann.

Außer dem angegebenen Gange von einem Schritte, kann der

*) Dieses so genannte Schachbieten stammt von dem Gebrauch der Morgenländer her, die jedesmal, sobald ein Stein den König bedrohet, Schach Ruch, Schach Fil, Schach Fers etc. rufen, wenn dieser Stein der Roche, der Läufer, die Königinn ist.

**) Im Persischen mad (todt).

König, wenn er auf seinem ursprünglichen Standorte noch stehet, sich zwischen ihm und dem Thurme keine Figur befindet und die nachfolgend angegebenen Hindernisse nicht obwalten, zwei Schritte gehen, wobei zugleich der, auf der Seite, wo der König hingehet, stehende, Thurm auf die entgegen gesetzte Seite neben den König gestellt wird. Dieser gleichzeitige Gang des Königs und Thurms heißt das Rochiren. Man pflegt daher zu sagen: der König rochirt.

Dieses Rochiren geschieht so:

Man setzt den Thurm dicht an den König und Letzteren auf die andere Seite neben den Thurm*).

Die oben erwähnten Hindernisse des Rochirens sind:

1) er darf, wenn es geschehen soll, nicht im Schach stehen;
2) keine feindliche Figur darf die Felder zwischen dem Könige und dem Thurme bestreichen;
3) der König darf früher nicht gezogen haben;
4) der Thurm darf früher nicht gezogen haben.

In den im vierten Abschnitte aufgestellten Musterspielen wird das Rochiren durch K. R. angedeutet werden, wenn dieß nur nach einer Seite hin geschehen kann; sobald aber solches auf beiden Seiten möglich ist, so wird dieß, zur genauen Unterscheidung, wohin er rochirt, durch Beisetzung der Bezeichnung des Feldes, z. B. durch K. RG1 oder K. RC1 oder K. RG8 oder K. RC8 bestimmt werden.

Kann, während des Spieles, außer dem Könige keine andere Figur gezogen werden, und dieser selbst nicht ziehen, ohne sich selbst ins Schach einer feindlichen Figur zu bringen, so ist er patt; das Spiel gilt dann in Deutschland und Frankreich für unentschieden, in England aber für gewonnen.

Stehet der König in der Mitte des Schachbretts, so beherrscht er 8 ihn umgebende Felder, welche er bei dem Angriffe oder der Vertheidigung besetzen kann.

Stehet er aber an einem Rande des Schachbretts, so hat er 5 Felder zu diesem Zwecke.

---

*) Diese jetzt allgemein verbreitete Art, zu rochiren, wurde zuerst von dem Gioachimo Greco, einem Kalabresen, eingeführt; dieserhalb nennen sie die Italiener, welche anders rochiren, nur spottweise alla calabrista rochiren. Sie bedienen sich bei ihrer Art, zu rochiren, der größeren Freiheit, dem König und dem Thurme auf der Randfelderreihe beliebige, jedoch in umgekehrter Reihenfolge gewählte, Standorte zu geben. Siehe Heimse Anastasia und das Schachspiel, Briefe aus Italien vom Verfasser des Ardinghello.

Stehet er endlich in einer Ecke des Schachbretts, so sind ihm zu diesem Zwecke nur 3 Felder zugänglich.

Auf die nächsten ihn umgebenden Felder wirkt er eben so wie jede andere Figur, ausgenommen der Springer.

2. Gang und Wirksamkeit der Königinn.

Und an des Fürsten Seite steht die Fürstin.
Das Schwert der Rache blitzt in ihrer Hand.
Jetzt fliegt sie fort zum Kampfe aus der Reihe
Und treibt des Feindes Schaaren vor sich her.
Bald eilt sie lustig hin zum leichten Siege,
Bald dringt sie mühsam nur zum Feind heran.
Und immer möge sie ein Genius behüten,
Denn öfters wird ein Feind die Stirn ihr trotzig bieten*).

Der Gang und die Wirksamkeit der Königinn ist so wie der der Thürme und Läufer zusammen genommen, nämlich erstens gerade aus, links, rechts, vorwärts, rückwärts, und zweitens schief in den Diagonallinien.

Ihre Kraft begreift die aller Schachfiguren, ausgenommen die des Springers, in sich, und ihr Gang ist nicht auf einzelne Felder beschränkt, sondern über das ganze Brett, so weit als keine Figuren ihr im Wege stehen, erlaubt; ein gleiches gilt vom Schlagen mit derselben.

Zum Angriffe und zur Vertheidigung eines Feldes hat sie auf den dieses Feld durchkreuzenden Linien die Wahl zwischen drei oder zwei Feldern, ausgenommen wenn sie in der Ecke stehet.

Sie bestreicht, auf der Mitte des Schachbretts stehend, vier ganze Linien oder 27 Felder, am Rande oder in der Ecke desselben aber nur 21 Felder.

Da sie die beste Figur auf dem Schachbrette ist, so muß sie nicht früher zu einem Angriffe gebraucht werden, als bis das Spiel durch Bauern eröffnet worden ist.

Bei ihrem Gebrauche ist besonders zu merken, daß man sich hüten müß, sie so zu setzen, daß ihr und dem Könige zugleich von einem feindlichen Springer oder einem gedeckten Läufer oder Thurme Schach geboten werden kann; denn weil dann der König zum Zuge gezwungen ist, kann sie der Springer, Läufer, oder Thurm wegschlagen. Eben so wenig darf sie, wenn die feindlichen Läufer und Thürme frei sind, auf eine Linie

*) S. Note Seite 25.

diagonal oder gerade vor den König gestellt werden, weil ihr im ersten Falle durch einen gedeckten Läufer und im zweiten Falle durch einen gedeckten Thurm, Schach geboten werden kann, aus dem sie sich nicht wegbegeben darf, weil dadurch der hinter ihr befindliche König ins Schach kommen würde. Kann sie daher in diesen Fällen nicht noch durch, das Vorsetzen eines Bauers, Läufers, Springers oder Thurmes gerettet werden, so ist man fast immer gezwungen, mit ihr die schachbietende Figur selbst zu nehmen, ehe der Gegner sie nimmt und das Spiel dadurch noch mehr zerrüttet.

Eben so leicht kann man sie verlieren, wenn feindliche Läufer oder Thürme hinter Bauern oder Springern mit ihr auf einer Linie stehen und dann mit dem vorstehenden Bauer oder Springer dem Könige Schach geboten werden kann, während die hinter demselben befindliche Figur dadurch frei wird, die Königinn angreift und im zweiten Zuge nimmt; oder wenn durch einen Thurm, der hinter einem Läufer oder Springer stehet, dem Könige nach dem Wegziehen des Läufers oder Springers durch den Thurm Schach geboten werden kann*); denn ziehet man den vorstehenden Läufer oder Springer so, daß er, wenn auch ungedeckt, der Königinn Schach bietet; so kann sie meistens nicht gerettet werden, weil der König aus dem Schach ziehen muß.

Der Königinn wird nach eingeführtem Gebrauche durch den Zuruf Schach Königinn oder Gardez la Reine Schach geboten, ausgenommen wenn sie vom eigenen Spieler aus Unachtsamkeit oder plangemäß ins Schach einer Figur gebracht und dem Wegschlagen ausgesetzt wird.

Mit Hülfe ihres Königs ist sie im Stande, den feindlichen König matt zu setzen.

Sie kann alle sie greifenden feindlichen Figuren, ausgenommen den Springer, wegschlagen, wenn sie nicht gedeckt sind oder sich durch das Zwischenziehen ihrer Figuren dem Angriffe entziehen.

Vor allen andern Figuren bewirkt sie am meisten das erzwungene Matt und durch immerwährendes Schachbieten das Remis der Partie.

Sie kann vom feindlichen König nicht angegriffen, wohl aber beim eigenen ungedeckten Angriff, so bald sie dicht an ihm stehet, geschlagen werden.

---

*) Man nennt dieß einen maskirten Angriff.

3. Gang und Wirksamkeit der Thürme.

Und auf der Seite steh'n die stolzen Elephanten,
In Thürmen ruh'n die Krieger aus zum Kampf.
Gerufen eilen sie zum letzten Streite,
Gerade aus, bald rechts, bald links zur Seite. *)

Sie gehen in gerader Linie vor- und rückwärts, rechts und links seitwärts, so weit, als die Schachfelder frei sind und es der Vortheil mit sich bringt. Auf gleiche Weise schlagen sie die nächste ihnen im Wege stehende Figur.

In jedem auf dem Schachbrette gewählten Standorte bestreicht der Thurm 14 Felder, er ist daher die einzige der Schachfiguren, welche eine gleichmäßige Wirksamkeit hat.

Zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes hat er die Wahl unter zwei Feldern, der beiden Linien, welche er zugleich beherrscht.

Er ist nächst der Königin die beste Schachfigur und sein Werth nimmt gegen das Ende des Spiels zu.

Man hat sich bei seinem Gebrauch sehr vorzusehen, daß er weder gegen einen feindlichen Läufer oder Springer vom Gegner abgetauscht werden kann, denn man würde dadurch in den meisten Fällen Schaden haben, weil jede dieser Figuren weniger werth ist als er.

Da er fern eben so gut als nahe wirkt, so setzt man ihn weniger dem Angriffe der feindlichen Bauern aus, wenn man ihn nach den Umständen mehr aus der Ferne als in der Nähe braucht.

Die beste Art, den Thurm in Thätigkeit zu bringen, geschiehet durch das Seite 27. angegebene Rochiren.

Am gefährlichsten ist den Thürmen der Springer, indem er leicht dem König Schach zu geben und den Thurm anzugreifen gebraucht werden kann, weßhalb man sich davor zu hüten hat.

Beide Thürme auf einer Linie haben vereint viel Kraft.

Er bewirkt leichter als die übrigen Figuren (ausgenommen die Königinn) das erzwungene Matt und durch fortgesetztes Schachbieten das Remis der Partie.

4. Gang und Wirksamkeit der Läufer.

Auf! Auf! Ihr Schützen! Eilet in die Schranken!
Laßt Eure Fahnen weh'n! Stürmt schief zur Seite ein!
Von ferne kämpft; auf Euch der König zählt!
Seid immer treu der Farbe, die ihr wählt! **)

*) u. **) Siehe Note Seite 25.

Die Läufer bewegen sich in schiefer oder diagonaler Richtung vor- und rückwärts, auf den Feldern derjenigen Farbe, auf welcher sie zuerst standen, über das Brett, so weit es unbesetzt ist, und schlagen in denselben Richtungen. Sie bestreichen in der Mitte des Schachbretts 13 Felder, je näher dem Rande aber immer zwei Felder weniger, bis sie zuletzt am Rande oder in der Ecke nur noch 7 Felder bestreichen.

Zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes hat er auf jeder dasselbe schief durchschneidenden Linie die Wahl eines Feldes, ausgenommen von einer Ecke aus.

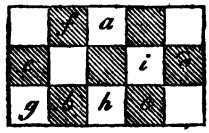
Man unterscheidet den Königsläufer und den der Königinn, ersterer ist mächtiger als letzterer; weßhalb er möglichst zu Anfange des Spiels frei gemacht werden muß. Mit denselben und der Königinn kann durch Schlagen des feindlichen Königsläufer-Bauers, wenn der Gegner unvorsichtig ist, ein baldiges Matt bewirkt werden.

Die Läufer dienen besonders, beim Ende des Spiels, den Bauer, welcher eine Königinn werden soll, zu beschützen, oder solches zu verhindern, und zwar besser als die Thürme.

5. Gang und Wirksamkeit der Springer.

Vier Ritter, kühn und wohlgemuth zum Kampfe,
Sieht man hier fliegen auf dem muth'gen Rosse.
Vergebens trotzt die Kraft dem kühnen Streiche,
Nicht Feind, nicht Freund hemmt ihrer Rosse Lauf.
Bald sind sie hier, bald dort, im heftigen Gedränge,
Und muthig jagen sie den Fürsten in die Enge*).

Sie springen aus der Felderreihe, wo sie stehen, in die dritte Felderreihe, über drei Felder, auf ein Feld von anderer Farbe; d. h. von weiß auf schwarz und umgekehrt.



Z. B. ein in a stehender Springer kann nach b, nach c, nach d, oder nach e, d. h. in oben angegebener Art von weiß auf schwarz, springen. Eben so springt ein auf f stehender Springer entweder nach g, nach h, oder nach i; so daß ein in der Mitte des Schach-

*) Siehe Note Seite 25.

bretts stehender Springer die Wahl unter 8 verschiedenen, ihn umgebenden, Feldern von einerlei Farbe hat, welche er besetzen kann. Eben so schlagen sie auch.

In der Mitte des Schachbretts bestreicht daher der Springer 8 Felder, am Rande desselben 4 Felder und in der Ecke 2 Felder.

Zum Angriffe und zur Vertheidigung eines Feldes hat er 2 Felder, ausgenommen von der Ecke aus.

Er allein bietet dem König so Schach, daß es durch das Zwischenziehen einer andern Figur nicht gehoben oder gedeckt werden kann, sondern der König allein zu ziehen gezwungen ist. Eben so wirkt nur er allein über vorgesetzte Figuren weg, welches von keiner der übrigen Figuren bewirkt werden kann.

Er greift gleichzeitig mehrere Figuren besser an als die übrigen Figuren.

Dagegen kann er allein den König und alle übrigen Figuren nicht abhalten, sich ihm auf allen Seiten ganz zu nähern und Bauern und Läufer können ihn so den Rückzug abschneiden, daß man gezwungen ist, ihn gegen einen Bauer zu vertauschen.

Ob der Läufer oder der Springer einen größeren Werth habe, ist eine schwer zu entscheidende Streitfrage; denn obwohl es nicht abzuläugnen ist, daß des Läufers absoluter Werth um ein weniges größer als der des Springers ist, so entscheidet doch nur, bei jedem Spieler und Spiele, der relative Werth dieser Figuren, und diesen fest zu stellen, möchte wohl ans Gebiet der Unmöglichkeit streifen.

6. Gang und Wirksamkeit der Bauern.

In langen Reihen steh'n sie furchtlos da.
Die Speere vorgestreckt, zum harten Kamf bereit.
Die Feinde wollen sie zur Seite rasch besiegen,
Gerad' aus gehen sie, bis sie dem Tod' erliegen*).

Die Bauern gehen nur vorwärts und zwar kann beim ersten Zuge ein jeder aus seinem Standorte gerade vorwärts aufs zweite oder dritte Feld, d. h. ein oder zwei Schritte, nach des Spielers Willen gehen, in jedem folgenden Zuge geht er aber immer nur von Feld zu Feld. Sie schlagen dagegen rechts und links schief seitwärts, ausgenommen im folgenden Falle: wenn ein feindlicher Bauer, bis auf die vorletzte Felderreihe vor meiner Bauern Felderreihe,

*) Siehe Note Seite 25.

reihe, vorgedrungen ist, so kann ich einen meiner Bauern, da ich von Hause aus zwei Schritt ziehen darf, rechts oder links neben den feindlichen Bauer stellen; weil aber mein Bauer dadurch über das Feld weggegangen ist, auf welchem ihn der feindliche Bauer hätte schlagen können, so stehet dem Gegner dabei unter diesen Umständen frei, nach Belieben entweder seinen Bauer hinter meinen Bauer zu setzen, als wenn er ihn von diesem Felde geschlagen hätte, und den meinigen wegzunehmen, oder nicht.

Jeder Bauer, welcher, ohne geschlagen zu werden, in die letzte Felderreihe des Gegners einrückt, nimmt die Stelle eines fehlenden Offiziers, z. B. der Königinn, des Thurmes, Läufers oder Springers, ein. Fehlt kein Offizier, so bleibt dieser Bauer bis zum Verluste eines solchen stehen, wenn ihn in dieser Zeit der Gegner nicht wegzuschlagen fähig ist, und erlangt in dem Augenblicke die höhere Würde und Kraft, in welchem der Offizier, in dessen Stelle er einrückt, geschlagen wird.

Ein solcher auf Erledigung einer zu erhaltenden höheren Würde wartender Bauer ist ganz machtlos, weil er selbst seine Vertheidigungskraft dadurch verliert, daß er am Rande des Brettes stehet. Daher können ihm alle Figuren, ja selbst der König, sich nähern und ihn wegschlagen, wenn ihn nicht eine andere Figur deckt.

Der König darf, den Grundsätzen des Schachspiels gemäß, keine ungedeckte ihm Schach bietende Figur, d. h. Königinn, Thurm, Läufer, wegschlagen, welche sich auf einer von ihr selbst bestrichenen geraden oder schiefen Felderreihe befindet, auf deren letztem Felde, ein auf Erhöhung oder Avancement wartender Bauer stehet und zwar der gesunden Vernunft gemäß aus folgenden Gründen. Der auf Erhöhung harrende Bauer erhält in demselben Augenblicke, wo die ungedeckte Figur vom Könige geschlagen wird, die Kraft und Wirkung der geschlagenen Figur, er bietet daher auch dem Könige Schach und dieses Schach ist dadurch mit jenem, welches die so eben geschlagene Figur bot, in uno continuo; mithin hat der König durch das Schlagen der ersten Figur das gebotene Schach nicht beseitigt, sondern vielmehr selbst ins Schach geschlagen, welches den Grundsätzen des Spiels ganz entgegen ist; folglich kann eine solche Figur unter diesen Umständen, obschon sie nicht gedeckt ist, vom Könige nicht geschlagen werden.

IV. Eintheilung, Kräfte, und Werth der Schachfiguren oder Steine.

Nach der absoluten Wirksamkeit zerfallen die Schachfiguren überhaupt in drei Klassen.

Zu der ersten Klasse gehören diejenigen, deren Wirksamkeit sich über ganze Reihen von Feldern erstreckt; als z. B.

Königinn, Läufer und Thurm.

Die zweite Klasse bilden diejenigen, deren Wirksamkeit sich nur auf die nächsten um oder neben ihnen liegenden, unmittelbar angrenzenden, Felder verbreitet, wie z. B.

König und Bauer.

Die dritte Klasse bestehet aus denjenigen, deren Wirksamkeit sich weder über ganze Felderreihen noch über unmittelbar angrenzende Felder, sondern so erstreckt, daß dadurch mehrere einzelne umliegende, aber nicht unmittelbar angrenzende, Felder dadurch beherrscht werden; wie z. B.

Springer.

Die Kräfte dieser Schachfiguren, zum Angriffe und zur Vertheidigung, stehen, unter der Voraussetzung einer ungehinderten Wirkung, gegen einander in folgendem Verhältniß:

König 9. Thurm 15. Springer 9.
Königinn 28. Läufer 14. Bauer 2½.

Mit Ausnahme des Königs und Bauers, ist der Werth einer jeden Figur ihrer Kraft gleich. Durch die Natur des Spiels wird der König über alle Vergleichung erhoben und der Werth des Bauers durch Berücksichtigung der Wahrscheinlichkeit, daß derselbe die Stelle eines jeden fehlenden Offiziers erlangen kann, im Durchschnitt etwa 5½. Bei der Festsetzung dieser Werthe ist aber ihr Standort so angenommen, daß sie ihre völlige uneingeschränkte Wirkung haben.

Die Kraft der Schachfiguren, unter gleicher Wahrscheinlichkeit, irgend ein gegebenes Feld einzunehmen, ist folgende:

König $7\frac{9}{10}$. Thurm 15. Springer 6½.
Königinn 23½. Läufer 9½. Bauer 2½.

Wird ebenfalls die Wahrscheinlichkeit, daß der Bauer die Stelle eines fehlenden Offiziers erlangen kann, in Anschlag gebracht, so erhöhet sich dessen Werth auf

$4\frac{14}{100}$.

Diese letzte Vergleichung ist zum Grunde zu legen, wenn man beim Abtausch der Schachfiguren während des Spiels vergleichen will, ob man solches mit Vortheil bewirken kann oder nicht.

Einige vergleichen die Figuren nach folgendem Maßstabe:

Die Königinn = zwei Thürmen.
" = einem Thurme, einer kleinen Figur und zwei Bauern.

Die Königinn = drei kleinen Figuren und einem, auch zwei Bauern.
Der Thurm = zwei kleinen Figuren.
" = einer kleinen Figur und drei Bauern.
Der Läufer = dem Springer.

Wenn ein Unterschied zwischen dem Läufer und dem Springer Statt findet, so liegt dieser nur entweder in der relativen Lage des Spiels oder der subjectiven Liebhaberei, Ansicht, oder Geschicklichkeit des Spielers. Die Läufer sind besonders im Anfange der Partie bei Eröffnung des Angriffs, die Springer hingegen bei Beendigung derselben, am brauchbarsten.

Jede kleine Figur ist mehr als drei und weniger als vier Bauern werth.

Diese angegebenen absoluten Verhältnisse und Werthe der Schachfiguren sind aber, wie leicht einzusehen ist, ganz unrichtig und einseitig fest gestellt; sie können überhaupt, wie einleuchtend ist, nur immer relativ nach der Lage eines jeden Spiels beurtheilt werden; weil da oft ein Läufer besser als ein Thurm, ein Springer besser als die Königinn und endlich ein Bauer oft von unschätzbarem Werthe ist. Nicht die gleiche Anzahl und die absolute Kraft der Schachfiguren auf beiden Seiten, sondern die Stellung und Verbindung derselben unter einander, entscheiden eine Spielpartie; daher gewinnen oft wenige Offiziere und Bauern den Sieg über eine weit größere Anzahl von Offizieren und Bauern.

Dritter Abschnitt.

Allgemein gebräuchliche Kunstausdrücke bei dem Schachspiele. Gesetze, nach welchen in Deutschland fast allgemein das Schachspiel gespielt wird. Allgemeine Regeln zur Anordnung einer guten Stellung, zur Entwerfung eines Angriffsplanes, zur Ausführung desselben, oder bei erlittenen Angriffen zur Vertheidigung. Besondere Regeln, welche den Gebrauch und die Anwendung der verschiedenen Schachfiguren betreffen. Nachweisung, welche Schachfiguren zum Matt-setzen des Königs unumgänglich nöthig sind und mit welchen das Spiel nur remis werden kann.

I. Allgemein gebräuchliche Kunstausdrücke bei dem Schachspiele.

Gambit-Spiel,*) oder Gambit-Partie, heißt diejenige Partie, in welcher, wenn im ersten Zuge von beiden Spielern der

*) Vom ital. dare il gambetto, jemandem ein Bein unterschlagen, eine Falle stellen ꝛc., weil das Hingeben des Gambitbauers ohne Noth meisten

Königs- (oder Königinn-) Bauer, zwei Schritte gezogen ist, nachher im zweiten Zuge der Königs- (oder Königinn-) Läufer-Bauer zwei Schritte gezogen, und also dem Gegner ohne Ersatz angeboten, wird. In so fern dieses mit dem Königs-Läufer-Bauer, oder mit der Königinn-Läufer-Bauer; nach Maßgabe des ersten Zuges, und vom ersten oder zweiten Spieler geschiehet, so hat man bei den Gambit-Spielen

das Gambit des Königs,
" " der Königinn oder Dame,
und " " in der Rückhand oder im Nachzuge
zu unterscheiden.

Die Gambit-Spiele, vorzüglich die des Königs, sind die interessantesten, unterhaltendsten und witzigsten, und gewöhnlich schneller als die andern Spiele entschieden. Siehe das 9., 22., 25., 26., 30. und 48. Spiel. Gambit in der Rückhand oder im Nachzuge ist nach der Meinung der besten Schachspieler allezeit verloren, wenn der Spieler es gehörig vertheidigt; man muß sich daher nicht verleiten lassen, den Springer des Gegners zu nehmen, um den Gegner am Rochiren zu verhindern.

Allgemeine theoretische Regeln bei dem Gambit spielen sind:

1. Für den Gambitspieler.

1) Königinn, Königs-Läufer und Königs-Bauer sind die wichtigsten Figuren, welche man sorgfältig zu erhalten suchen muß.
2) Er muß bei dem Angriffe keinen Zug versäumen, und dem feindlichen König keine Zeit lassen, zu rochiren oder sich sonst zu verbergen, wenn auch dieß mit Aufopferung einer Figur geschehen sollte.
3) Er muß bald rochiren.
4) Er suche die Bauern des Gegners auf der Königsseite zu trennen, wenn auch dieß nur mit Entblößung des eigenen Königs erreicht würde; denn sonst wird der Thurm unbrauchbar und der Angriff ist zu Ende.

Theils als eine dem Gegner gestellte, den Verlust der Spielpartie nach sich ziehende, Falle betrachtet wird.

Ueber das Wesen der Gambitspiele sind folgende Schriften klassisch:

27) Philidor's weiter hinten bei den Spielen angeführtes Werk.

28) Lolli, G. B., Osservazioni sopra il giuoco degli scacchi oscia il giuoco degli scacchi eposto. Fol. Bologna 1763.

29) Allgaier, Theor. pr. Anweisung zum Schachspiele. Wien u. Prag. 8. 1823. und A. Reinganum's Ben Oni. Frankfurt a. M. 1825.

2. Für den Vertheidiger des Gambits.

1) Er tausche Figur um Figur, vorzüglich Königinn, Königs-Läufer und Königs-Bauer.
2) Er rochire so schnell als möglich.
3) Bei öfter wiederholter Aufopferung, von Seite des Gambit-Spielers, sei er nicht ängstlich, wieder etwas zu verlieren, sondern vielmehr darauf bedacht, sich ein freies Spiel zu verschaffen und sich nicht einsperren zu lassen.
4) Er hüte sich, den König zur Vertheidigung einer Figur zu weit vorzurücken.

Nach den Gegenzügen finden bei den Gambit-Partien folgende drei Fälle Statt:

1) Wenn der angebotene Gambit-Bauer nicht genommen wird.
2) Wenn derselbe zwar genommen, aber nicht mit dem Springer-Bauer vertheidigt wird.
3) Wenn derselbe genommen und mit dem Springer-Bauer vertheidigt wird, um gegen den Gambit-Spieler zu gewinnen.

Im ersten und zweiten Falle bleibt der Vortheil auf der Seite des Gambit-Spielers, denn obschon durch den Nachzug diese Gambitspiele meistens in gemeine Spiele übergehen, so hat doch der Gambit-Spieler gewöhnlich ein freieres Spiel als sein Gegner; indem sein Thurm thätig ist, und er zwei Bauern nebst den Mittelbauern gegen drei feindliche auf der Königsseite hat.

Gambit-Bauern heißen die Läufer-Bauern.

Decken oder unterstützen, heißt eine Schach-Figur vor, neben, oder hinter einer andern so stellen, daß, wenn der Gegner die erste Figur schlägt, man mit der zweiten Figur des Gegners Figur ohne Verlust nehmen kann.

Wechseln oder abtauschen nennt man es, wenn eine Figur von einer andern Figur von gleichem Werthe so geschlagen wird, daß diese andere Figur ebenfalls ohne weiteren Verlust geschlagen werden kann.

Aufopfern heißt es, wenn man, im Gegentheile von dem Vorigen, sich eine Figur entweder ohne allen Ersatz nehmen läßt; oder eine Figur von größerem Werthe gegen eine Figur geringeren Werthes hingiebt oder nehmen läßt. Dieses Aufopfern hat den Zweck, entweder dadurch einen stärkern und freiern Angriff zu bekommen, oder die gegenseitigen Deckungen der Figuren des Gegners dadurch zu trennen, um nachher mit offenbarem Gewinn des Gegners Figuren zu schlagen.

Angriffsläufer heißt der Königsläufer, weil er, seiner Farbe nach, die Felder, auf welchen ursprünglich der König stehet und auf welche er nach dem Rochiren zu stehen kommt, anzugreifen geeignet ist.

Rochiren, rochen und Rochgang, heißt, der Seite 27. erklärte besondere Zug, nach welchem der König die Freiheit hat, zwei Schritte zu gehen, und bei welchem gleichzeitig der Thurm gezogen und auf die entgegen gesetzte Seite dicht neben dem König gezogen wird.

Schach, dieses zugerufene Seite 26. erklärte Wort, erinnert den Gegner, daß er:

1) den König aus dem gegebenen Schach ziehe,

oder 2) den König durch Zwischenziehung eines Steines vor diesem Schach schütze oder decke,

oder endlich 3) der König oder eine andere Figur die schachgebende Figur wegschlage.

Kann keines von diesen dreien bewirkt werden, so ist der König schachmatt *), wodurch die Partie verloren und das Spiel beendet ist. Hierbei ist es ganz gleichgültig, ob der matt gesetzte König noch alle, einige oder gar keine Schachfiguren oder Steine bei sich hat. Man unterscheidet folgende Arten des Schachmatts:

1) Blindes Matt, wenn ohne „Schach dem Könige" oder „Schachmatt" zu sagen, eine Figur so gezogen worden ist, daß dadurch der Gegner schachmatt wird. Dieses zufällige, vom Sieger größten Theils selbst nicht bemerkte, Schachmatt heißt auch ein schändliches.

2) Ersticktes Matt, (mat etouffoé, suffqué), wenn der König von eigenen oder feindlichen Figuren so dicht umschlossen stehet, daß er auch nicht im Stande ist, einen einzigen Schritt zu thun, und er daher dem Schach erliegen muß. Meisten Theils wird dieses Matt von dem Springer bewirkt.

3) Erzwungenes Matt, (mat forcé), wenn man ungeachtet der eigenen Schwäche der Stellung, durch einen kühnen Zug, den König des Gegners unvermeidlich, matt setzen kann.

Verdecktes, maskirtes, verborgenes oder Abzugs-Schach nennt man, wenn, wie Seite 29. bereits erläutert ist, sich Figuren so aufgestellt befinden, daß durch das Abziehen einer vorstehenden Figur dem Könige durch die hinter derselben auf einer geraden oder schiefen Felderreihe stehende Figur Schach geboten wird. Wird der Abzug der

*) Siehe Note Seite 26.

das Schach bergenden Figur bewirkt, so entsteht das so genannte Abzugs-Schach, oder das aufgedeckte Schach; welches, wenn die abziehende Figur auf einem andern Felde ebenfalls dem Könige Schach bietet,

doppeltes Schach oder Doppel-Schach heißt.

Angriffs-Schach heißt daßjenige, wo mit einer Figur dem Könige Schach geboten und gleichzeitig durch dieselbe eine andere Figur, z. B. Königinn, Thurm, Läufer, so angegriffen wird, daß, während der König aus dem Schach zu ziehen oder es zu decken gezwungen ist, der Gegner die gleichzeitig mit angegriffene Figur entweder ohne Verlust oder doch mit nur geringem Verlust nehmen kann. Am allermeisten wird daßselbe von Springern bewirkt.

Immerwährendes Schach oder ewiges Schach ist dasjenige, wenn sich der König in einer solchen Lage befindet, daß ihm von den feindlichen Figuren in jedem folgenden Zuge Schach geboten wird, ohne daß diese Figuren im Stande sind, ihn matt zu setzen. Dieses immerwährende Schach wird meisten Theils nur von der, der Unterstützung anderer Figuren beraubten, Königinn und zwar nur dann gegegeben, wenn man die völlige Ueberzeugung hat, daß man den König nicht mehr matt zu setzen im Stande ist, und sich durch dieses letzte Mittel nur vor dem Mattwerden sichern kann.

Patt oder Schachpatt (echec pat, stale mate) ist, wenn der Spieler den König, ohne daß derselbe bereits im Schach stehet, deshalb nicht ziehen kann, weil alle Felder, auf welchen er denselben zu ziehen im Stande wäre, von Schach gebenden Figuren des Gegners bestrichen werden und außer dem Könige keine andere Figur zu ziehen möglich ist.

An allen Orten macht das Patt, vernünftigen Grundsätzen gemäß, die Partie unentschieden oder remis; in England hingegen gewinnt der Pattsetzende das Spiel. — Da das Pattsetzen immer eine Ungeschicklichkeit oder Unachtsamkeit des Spielers bekundet, so ist das Letztere sehr Unrecht. In Petersburg läßt man mit größerem Rechte den Pattgesetzten ¼ des von beiden Spielern eingelegten Satzes einziehen, weil man voraussetzt, daß der Pattsetzende stets dem Pattgesetzten überlegen ist, und entweder von Ersterem das Pattsetzen aus Ungeschick oder Unachtsamkeit bewirkt, oder von dem Letzteren bei aller seiner Schwäche klüglich in Verbindung mit des Gegners Ungeschick oder Unachtsamkeit eingeleitet worden ist. In beiden Fällen aber ist es gerecht, den Ersteren durch den halben Verlust seines Einsatzes dafür zu bestrafen und den Andern damit für diesen halben Sieg zu belohnen. Das S. 115.

von Gustav Selenus mitgetheilte kaiserliche Cartell des Schachspiels von 1577. nennt im 8. Artikel das Patt „kein Schach besondern Tavolar", und erklärt das Spiel für remis.

Remis (partie remise), als unentschieden aufgehobene Partie, heißt jedes Spiel, bei welchem keiner von beiden Spielern, entweder durch die besondere Lage des Spiels, oder wegen Mangels der dazu erforderlichen Schachfiguren, seinen Gegner matt zu machen vermag.

Offne oder freie Linie nennt man diejenige Felderreihe, auf oder von welcher die Bauern beider Spieler bereits weggeschlagen sind oder haben.

Kleinere Figuren, hierunter verstehet man bloß Läufer und Springer.

Doppel-Bauer heißen zwei hinter einander stehende Bauern. Derselbe entstehet dadurch, daß man eine feindliche Figur mit einem Bauer auf einer Linie schlägt, wo man noch einen Bauer hat. Da sie oft schädlich werden, so sucht man bei dem Nehmen der Figuren gern diesen Fall zu vermeiden.

Verbundener Bauer wird jeder genannt, den ein anderer decket oder im nächsten Zuge decken kann.

Mittelbauern heißen die Bauern des Königs und der Königinn, wenn sie nach einem Gange über zwei oder drei Felder in der Mitte des Schachbretts stehen.

Gelös'ter oder einzelner Bauer heißt jeder, der so allein stehet, daß er nicht mehr durch einen andern Bauer gedeckt oder unterstützt werden kann.

Freibauer wird derjenige genannt, der im Gange zur ersten Felderreihe des Gegners bei keinem feindlichen Bauer vorbei zu gehen hat.

Angebotenen Bauer nennt man den, welchen der Gegner durch einen Angriff unserer Bauern uns zum Schlagen anbietet.

Entblößten König oder roi depouillé nannte man vor Alters den aller Figuren beraubten König, und ließ das Wegschlagen der letzten Schachfigur nicht gelten, sondern behauptete in diesem Falle Anspruch auf den Gewinn der Parthie machen zu können. Der 7. Artikel des kaiserlichen Cartells des Schachspiels vom Jahre 1577. *) sagt hierüber:

7. „Wann der König aller seiner Steine beraubt wird, so ist kein Schach, besondern eine Robada."

*) Gust. Selenus. S. 115.

Jetzt gilt roi depouillé nirgends mehr, weil es ein, gegen den Geist des Spiels streitender, fremdartiger Zusatz war, der den Endzweck des Spieles auf eine ungereimte Art hinderte.

Ein dem roi depouillé fast ähnlicher Unsinn ist der, wenn der Gegner mit seinem König auf das Feld zu kommen sucht, wo bei Anfange des Spiels mein König stand, und dann behauptet, er habe das Spiel gewonnen und die Partie sei verloren, weil er den Platz meines Königs mit dem seinigen eingenommen habe; in meiner vieljährigen Spielpraxis ist mir dieser Fall ein paar Mal vorgekommen, ohne daß ich von dem Grunde dieser sonderbaren Behauptung die Quelle zu entdecken im Stande war.

II. Gesetze, nach welchen das Schachspiel in Deutschland fast allgemein gespielt wird.

1) Das Brett muß so stehen, daß jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand hat. Bei einer unrichtigen Stellung desselben kann der Entdecker des Fehlers vor seinem vierten Zuge verlangen, daß das Spiel von Neuem angefangen werde, sonst nicht, und es bleibt dann dieß gegenseitiger Uebereinkunft überlassen.

2) Bei unrichtiger Aufstellung einzelner Figuren ist das erste Gesetz ebenfalls anzuwenden.

3) Fehlende Figuren dürfen, wenn es vor dem vierten Zuge eines jeden Spielers bemerkt wird, aufgestellt werden, sonst ohne besondere Einwilligung des Gegners nicht.

4) Ist eine vorzugeben bewilligte Figur aus Versehen dennoch mit aufgestellt worden, so muß die Partie zwar ausgespielt werden, verliert aber derjenige, welchem diese Figur vorzugeben bewilligt worden ist, die Parthie, so gilt dieß deßhalb nur für remis.

5) Das Loos entscheidet bei dem Anfange der ersten Partie über den Anzug, bei allen folgenden geschieht der Anzug wechselsweise. Beim Vorgeben einer Figur hat der Vorgebende in jeder Partie den Anzug.

6) Bei dem Anzuge darf nur eine Figur, nie aber zwei zugleich, gezogen werden. Eben so darf auch bei dem Rochiren nicht noch ein Bauer gezogen werden.

7) Jede berührte Figur muß gezogen werden (Pièce touchée-pièce jouée), und hat man die Hand von der Figur gezogen, so darf man den Zug nicht mehr ändern; ausgenommen, man habe vorher ausdrücklich bemerkt, „ich ziehe noch nicht" (J'adoube).

Eine aus Versehen verschobene Figur zurecht zu stellen, ist jedoch erlaubt.

8) Wenn einer der Spieler eine feindliche Figur berührt, kann er vom Gegner gezwungen werden, diese Figur zu schlagen, so bald als dieß überhaupt der Stellung der Figuren nach möglich ist.

9) So bald ein Spieler eine Figur unrichtig ziehet, und sie auf ein anderes als das ihr zukommende Feld stellt, ist er, wenn es der Gegner verlangt, verbunden, diesen Zug zurück zu nehmen, und verliert das Recht, dafür einen andern Zug zu thun. Es stehet jedoch auch dem Gegner frei, einen solchen Zug als richtig gelten zu lassen.

10) Nur dem Könige allein ist man verbunden Schach anzukündigen nicht aber wie es bisweilen verlangt wird, auch der Dame oder gar den Thürmen.

11) Kündigt ein Spieler Schach an, giebt es aber durch seinen Zug nicht, und verleitet dadurch den Gegner, seinen König zu ziehen, so kann der Letztere seinen Zug, ungeachtet des unter Nr. 7. gegebenen Gesetzes, zurück nehmen, ehe und bevor der Erstere ziehet, später aber nicht.

12) Wer seinen König aus Versehen in einem vom Gegner angekündigten Schach stehen läßt, muß den dafür gethanen Zug zurück setzen und sich gegen das gebotene Schach auf eine beliebige Art decken oder den König aus demselben ziehen. Ist dabei aber vorher vom Gegner ihm das Schach nicht angekündigt, doch aber gegeben worden; so sind beide Spieler verbunden, die letzten zwei Züge zurück zu nehmen.

13) Man kann dem feindlichen König alle Figuren schlagen und ihn einzeln matt machen. Siehe Seite 41. f.

14) Derjenige, welchem vom Gegner ein immerwährendes Schach geboten wird, hat, wenn der Gegner keinen andern, nicht Schach bietenden, Zug thun will, das Recht, die Partie als unentschieden oder remis zu erklären. Siehe Seite 40.

15) So bald es scheint, als wäre der eine Spieler nicht im Stande ein schweres Matt, z. E. das von Läufer und Springer, zu erzwingen, so hat der Gegner das Recht, zu verlangen, daß er solches in 50 Zügen bewirke, und wenn solches nicht geschieht, die Partie als unentschieden oder remis zu erklären.

16) Das Pattsetzen des Königs hebt die Partie ebenfalls als unentschieden oder remis auf. Siehe Seite 40.

17) Ein Bauer, welcher auf die erste Felderreihe des Gegners ein-

schreitet, erhält sogleich mit dem Einzuge den Rang und die Wirksamkeit einer dem Spieler fehlenden Figur, z. B. Königinn, Thurm, Springer oder Läufer, und der Spieler hat, wenn mehrere Figuren ihm fehlen, die Wahl, zu welcher Figur der einschreitende Bauer erhoben werden soll; so bald er aber noch keine Figur verloren hat, bleibt der eingeschrittene Bauer so lange stehen, bis durch den Verlust einer Figur eine Stelle für ihn offen wird. Der Gegner kann ihn aber, wenn er ihn erlangen kann, während seines unthätigen Zustandes wegschlagen. Es findet also durchaus nicht Statt, daß man aus solchen einschreitenden Figuren solche Figuren macht, welche noch vorhanden sind; weil dadurch das Gleichgewicht der Partien, dem Geiste des Schachspiels entgegen, zerstört werden würde, und der in diesem ältesten Kriegsspiele durch das Einschreiten eines Bauern in die letzte Felderreihe erlangte Rang und die Wirksamkeit einer fehlenden Figur nichts anders darstellt, als die Befreiung eines gefangenen Feldherrn oder Offiziers.

18) Stehet die Königinn oder eine andere Figur mit einem solchen, auf den Verlust einer Figur in der ersten Felderreihe wartenden, Bauer auf einer und derselben Felderreihe ungedeckt, so kann sie der König, wenn sie auch neben ihm stehet, nicht schlagen, weil er dadurch in das Schach schlagen würde, welches ihm der in dem Augenblicke des Schlagens zu derselben Wirksamkeit gelangende Bauer bietet. Siehe Seite 33.

19) Es ist gestattet, sich auf die im Gesetz 17. bestimmte Weise nach und nach durch das Einschreiten der Bauern so oft eine fehlende Königinn oder andere fehlende Figur zu machen, als man solche durch Schlagen verliert.

20) Ein Bauer, welcher aus seinem anfänglichen Standfelde zwei Schritt neben einem auf der vierten Felderreihe stehenden feindlichen Bauer vorbeizieht, kann vom Gegner mit diesem neben ihm stehenden Bauer geschlagen werden; der Bauer aber, mit welche derselbe geschlagen werden kann, wird nicht auf das Feld, von welchem er geschlagen wurde, sondern hinter demselben auf die dritte Felderreihe gestellt. Siehe Seite 33.

Anmerkung.

Bei jeder Partie, welche man mit Fremden, vielleicht um bedeutenden Einsatz, spielt, verabrede man sich, um nachher Mißhälligkeiten zu vermeiden, über die Gesetze 13 bis 19; weil außerhalb Deutschlands, in den diese Gesetze erläuternden Gegenständen, verschiedene, nicht geregelte, Annahmen Statt finden

III. Allgemeine Regeln zur Anordnung einer guten Stellung, zur Entwerfung eines Angriffsplanes, zur Ausführung deſſelben, oder bei erlittenem Angriffe zur Vertheidigung.

Ein guter Schachſpieler muß:

1) die vorher abgehandelte Wirkſamkeit, Verhältniſſe und den Werth der Schachfiguren genau kennen, und entweder
2) wiſſen, wie man eine gute Stellung der Figuren anordnet und ſodann zur gehörigen Zeit einen guten und richtigen Angriffsplan entwirft, und
3) den Angriffsplan geſchickt und geſchwinde auszuführen verſtehen, oder
4) die Anordnung einer guten feindlichen Stellung ohne eigenen Nachtheil zu hindern, und
5) den Angriffsplan des Feindes zu zerſtören, den Angriff deſſelben in eine Vertheidigung und die eigene Vertheidigung in einen Angriff zu verwandeln. wiſſen.

Der Entwerfung eines Angriffsplans muß das Ordnen der Schachfiguren zu einer ſolchen Stellung voraus gehen, in welcher dieſe Figuren bequem, durch einander ungehindert und zweckdienlich, und deſto nachdrücklicher agiren können.

Eine ſolche Stellung ſucht man ſich durch die erſten Züge zu verſchaffen, welche daher eigentlich nicht geſchehen, um anzugreifen. Man erlangt eine gute Stellung,

1) wenn in der Mitte des Schachbretts Bauern ſo verbunden werden, daß ſie der Gegner nicht ohne Schaden trennen kann. Dieſe Mittelbauern ſind um ſo wichtiger, als ſie bei dem Angriffe und der Vertheidigung die Figuren des Gegners am meiſten hindern, in unſer Spiel einzudringen.

   Kann man nach der Lage des Spiels dieſe Mittelbauern nicht ohne offenbaren Verluſt behaupten, ſo ſuche man auf der Seite des Königs vier eigne Bauern gegen zwei feindliche auf zu ſtellen, in welchem Falle die Stärke des Spiels auf dieſen vier Bauern beruhet. Vier Bauern gegen drei oder drei gegen zwei feindliche auf dieſe Seite zu ſtellen, iſt deßhalb nicht vortheilhaft, weil nach dem beiderſeitigen Rochiren der Thurm durch den dritten Bauer geſperrt wird, da hingegen der Thurm des Gegners eine offne Linie vor ſich hat, und dadurch ſogleich auf das Spiel einwirkt.

2) Läufer und Springer müssen bald heraus gebracht und hinter den aufgestellten Bauern immer so gestellt werden, daß sie sich nicht gegenseitig den Weg versperren.

3) Die Königinn suche man so zu stellen, daß sie vor den Angriffen der feindlichen kleinern Figuren gesichert ist, gleich bei dem Angriffe oder der Vertheidigung gebraucht werden kann, und den directen oder maskirten Angriffen des Gegners, ohne einen entschiedenen Gewinn bei ihrer Aufopferung, nicht ausgesetzt ist. Auch muß man sich nicht übereilen, sie gleich Anfangs in Thätigkeit zu setzen, oder sie der Gefahr aussetzen, daß ihr und dem Könige zugleich Schach geboten wird.

4) Man suche so bald als möglich die Freiheit zu erlangen, nach Befinden der Umstände bald rechts oder links rochiren zu können.

Nachdem man auf diese Weise den Zweck, seinen Figuren eine gute Stellung zu geben, erreicht hat, ist es Zeit, nach folgenden allgemeinen Andeutungen einen Angriffsplan zu entwerfen.

1) Man betrachte des Gegners Lage und Stellung genau, um die schwächste Seite derselben, oder andere Fehler zu entdecken, welche den vortheilhaftesten Ort des Angriffs bestimmen. Im Falle, daß sich diese Blößen nicht vorfinden, suche man

2) durch einen Scheinangriff auf seine stärkere Seite, den Gegner zu nöthigen, diese Seite zu vertheidigen, und dadurch auf der andern Seite nicht selten Punkte zu entblößen, welche man sodann mit desto mehr Nachdruck angreifen kann.

3) Es ist sehr oft nützlich, den Gegner am Rochiren zu hindern oder dasselbe ganz zu vereiteln; deßhalb sucht man entweder eine Figur zu schlagen, welche der König allein deckt; oder man bietet ihm so Schach, daß er entweder fortziehen oder eine Figur so versetzen muß, daß er dadurch in eine eingesperrte Lage geräth. Siehe 8. Sp. 10. Z.; 9. Sp. 4. Z.; 10. Sp. 4. Z.; 11. Sp. 10. Z.; 12. Sp. 22. Z. Wird aber durch das Schachbieten keine dieser Absichten erreicht, so muß man dasselbe als durchaus schädlich unterlassen und einen bessern Zeitpunkt dazu abwarten.

4) Man suche solche Figuren, welche man zur Ausführung seines Planes nicht gebraucht, gegen die des Gegners, welche der Ausführung des Planes hinderlich sind, zu vertauschen.

5) Unternimmt man den Angriff mit verbundenen, durch Läufer und Thürme unterstützten, Bauern, welches immer die beste und sicherste Art des Angriffs ist; so hüte man sich sorgfältig davor, daß es dem Gegner möglich werde, seine Bauern so in un-

sere hinein zu ziehen, daß diese am Fortgehen gehindert werden. Daher opfere man, wenn dieß zu befürchten steht, lieber eine kleine Figur für einen oder zwei Bauern auf, um den Angriff frei zu erhalten.

Den Angriffsplan, welchen der Gegner gemacht hat, suche man durch aufmerksame Betrachtung seiner Stellung und ihrer möglichen Einwirkung auf die unsrige zu errathen und ihm durch rasche Ausführung des eigenen Angriffsplans so zuvor zu kommen, daß er gezwungen ist, mehr auf seine Vertheidigung als auf einen Angriff zu sehen. Dieß geschieht:

1) wenn man die eigenen Züge nach den möglichen Gegenzügen immer im Voraus mehrere Züge hindurch berechnet.
2) Wenn man sucht im Voraus die Züge des Gegners zu errathen. Zieht er aber anders, als man vermuthete, so kennt man entweder seinen Plan nicht genau, oder, wenn man seinen Plan mit der angestrengtesten Aufmerksamkeit nicht zu errathen vermag, so ist es wahrscheinlich, daß der Gegner den unsrigen nicht so genau durchschauet hat, um zweckmäßig gegen denselben zu spielen.
3) Wenn man die Stärke seines Angriffs nicht immer in einerlei Gattung von Figuren setzt, denn nach einigen durchgespielten Partien wird der gut spielende Gegner diese Figuren durch Tausch zu erobern suchen und der Angriff ist dann vereitelt.
4) Wenn man keine Zeit unnütz verliert, nämlich dadurch,
   a) daß man eine Figur vorrückt, welche der Gegner durch Vorrückung eines Bauers zum Rückzuge nöthigt;
   b) daß man unschädliche Figuren des Gegners angreift, welche derselbe ohnehin auf einen besseren Platz gestellt hatte;
   c) daß man ohne Vortheil Schach bietet;
   d) daß man Figur um Figur tauscht und dadurch dem Gegner freies Spiel verschafft, welcher in einer eingesperrten Lage war. Siehe 3. Sp. 5. Z.; 4. Sp. 57. Z.; 5. Sp. 21. Z.; 6. Sp. 21. Z.; 7. Sp. 17. Z. und 19. Z.
5) Wenn man Zeit zu gewinnen sucht. Dieß geschieht so,
   a) daß man zur rechten Zeit mit Beachtung der dadurch entstehenden Stellung Figur gegen Figur tauscht. Siehe 13. Sp. 8. Z.; 1. Sp. I. V. 20. Z.; 14. Sp. 5. Z.; 12. Sp. 17. Z.
   b) Daß man angebotene Bauern und vertheidigte Figuren nicht selbst nimmt, sondern nehmen läßt, vorher aber den Zug benutzt, entweder andere Figuren ins Spiel zu bringen, oder eine derselben noch einmal zu decken. S. 5. Sp. I. V. 5. Z.

e) Wenn man die Benutzung eines ohnehin sicheren, nicht zu entgehenden Vortheiles, als das Schlagen einer Figur, welche der Gegner weder zu vertheidigen noch zu retten fähig ist, ferner das Schachbieten in einer nicht mehr zu beschützenden Richtung, u. a. m., so lange, als es die Zeit erlaubt, aufschiebt, und dagegen noch andere Figuren ins Spiel zu bringen sucht, welche den entworfenen Angriffsplan um desto kräftiger unterstützen. S. 16. Sp. I. V. 27. Z.

d) Wenn man zu rechter Zeit Figuren freiwillig aufopfert, um dadurch des Gegners Spiel nicht allein in Unordnung zu bringen, sondern auch um andere Vortheile dadurch zu erlangen. S. 20. Sp. II. V. 34. Z.; 15. Sp. 23. Z. S.; 16. Sp. I. V. 28. Z.

e) Wenn man des Gegners Figuren so angreift, daß er mit den seinigen Nothzüge thun oder sie zurück ziehen muß. S. 1. Sp. 11. Z.; 19. Sp. III. V. 13. Z.; und IV. V. 7. Z.; 6. Sp. I. V. 38. Z.; 2. Sp. 13. Z.

6) Endlich wenn man, so bald der Angriffsplan des Gegners ganz enthüllt ist, durch die dazu schon geordneten Figuren, den Angriff rasch Schlag auf Schlag ausführt und dem Gegner nie Zeit läßt, sich fest zu setzen und offensiv zu handeln.

IV. Besondere, den Gebrauch und die Anwendung der verschiedenen Schachfiguren betreffende, Regeln.

Vom Könige.

1) Man muß den König so viel als möglich vor jedem Schach zu hüten suchen, denn wenn es auch sonst keinen Verlust nach sich ziehet, so verliert man doch die Zeit eines Zuges. Am allermeisten ist aber die Gefahr eines Doppel-Schachs, eines Abzugs-Schachs, oder gar eines Angriffs-Schachs (siehe Seite 40.) zu vermeiden, welches meisten Theils von den Springern, seltener aber von Thürmen oder Läufern, bewirkt wird. Man habe daher auf die Springer, in dieser Rücksicht, vorzügliche Aufmerksamkeit, besonders wenn sich das Spiel dem Ende nähert, und ein Bauer durch des Königs und einer Figur Unterstützung zur Königinn gemacht werden soll.

2) Gefährlich ist's, den König von seinen Bauern zu entblößen, oder gar zur Unterstützung anderer Figuren ins Spiel zu bringen, so lange die Königinn noch im Spiele ist. Diese Regel leidet aber

in

in den Gambit- oder Aufopferungsspielen bisweilen eine Ausnahme, indem da die Entblößung und das Vorrücken des Königs öfters sehr nöthig wird, nicht allein um schnell mehrere Figuren zum Vorrücken zu bringen, sondern auch um nicht in der Mitte der eigenen Figuren erstickt zu müssen.

3) Wenn auf der Königsseite mehrere verbundene Bauern vorhanden sind, so ist es, um alsdann den König selbst mit seinen Bauern ins Spiel zu bringen, nöthig, Königinn und Läufer zu vertauschen.

4) Der König ist stets die beste Figur, welche hauptsächlich vorrücken muß, wenn gegen Ende des Spiels die meisten Figuren gegenseitig abgetauscht sind.

5) Damit es dem Gegner nicht gelinge, das Rochiren zu verhindern oder gar zu zerstören, so rochire man so zeitig als möglich; betrachte aber dasselbe nicht als einen bloßen Ausfüllungszug in Ermangelung eines bessern, sondern verbinde damit noch andere Zwecke, als entweder sich dadurch dem Angriffe mehrerer Figuren zu entziehen, oder den Thurm dadurch zum Angriffe zu bringen, oder endlich um schwache Stellen oder andere Figuren dadurch zu decken.

6) Wenn man bereits rochirt hat oder solches nicht will oder nicht kann, ist es meistens besser, wenn dem Könige Schach geboten wird, aus demselben zu ziehen, als eine Figur vorzusetzen.

7) Im Falle, daß es zweckmäßiger wäre, eine Figur gegen das gebotene Schach einer Figur vorzusetzen, so setze man alle Mal eine der schachbietenden Figur gleiche, nämlich der Königinn die Königinn, dem Thurme den Thurm, dem Läufer den Läufer ꝛc., nicht aber dem Läufer den Thurm oder Springer ꝛc., entgegen. Denn im ersten Falle erlangt man den Vortheil, nach Willkür die drohende Figur durch Tausch zu beseitigen, dagegen im zweiten Falle der vorgesetzte Stein oft lange Zeit zum eigenen Nachtheil unthätig bleibt.

Von der Königinn.

1) Der beste Stand der Königinn ist im Allgemeinen auf der zweiten Reihe der Felder, so, daß sie die Bauern deckt, ohne jedoch den übrigen Figuren den Auszug zu versperren.

2) Wenn sich die Königinn zu weit von ihrem Spiele entfernen muß, um eine Figur zu nehmen; so beobachte man wohl, ob sie auch nachher leicht wieder zum Spiel zurück gebracht werden kann, um die andern Figuren zu unterstützen; oder ob der Gegner dadurch Gelegenheit zu einem Zuge sucht, der uns der Königinn beraubt.

3) Wird unser Spiel durch des Gegners Königinn angegriffen, so wehre man den Angriff mit der eigenen Königinn ab; so bald man aber Gründe hat, den Abtausch derselben zu vermeiden, unterlasse man dieß und gebrauche dazu die kleineren Figuren.

4) Wenn der Königs-Läufer des Gegners frei und von der Königinn gedeckt ist, hüte man sich, die Königinn auf die schiefe Felderreihe vor den König zu setzen; weil man solche durch den Angriff des Läufers gleich verlieren würde, da man sie deßhalb nicht wegziehen darf, weil sonst der König in das Schach vom Läufer käme.

5) Wenn ein Springer des Gegners unser Spiel angreift, so muß man wohl untersuchen, ob der feindliche Springer nach der Stellung unseres Königs und der Königinn von den vier Feldern, von welchen aus er in unser Spiel eindringen will, ein Angriffs-Schach ausführen kann, und in diesem Falle vorher die Stellung beider mit Hinsicht auf die möglichen künftigen Standorte des Springers zu verbessern suchen, wenn man denselben auf andere Weise nicht abzuhalten vermag.

6) Mit der Königinn läßt sich, weil sie immer in einer vierfachen Richtung wirkt, sehr leicht ein Angriffs-Schach bewirken. Deßhalb sehe man immer darauf, ob man mit ihr ein solches ausführen und dann sie nach Benutzung aller daraus zu erlangenden Vortheile auch zur eigenen Vertheidigung zurück ziehen kann; denn sehr oft opfert der Gegner nur einige seinen Plan nicht mit ausführende Figuren auf, um unsere Königinn vom Spiele zu entfernen.

7) Man dringe nicht mit der Königinn allein, und ohne gehörige Unterstützung derselben, in das Spiel des Gegners ein; denn die Königinn kann doch allein nicht matt machen und man stehet immer in Gefahr, die Königinn einzubüßen, wenn der Gegner gut spielt.

Von den Thürmen.

1) Der beste Stand der Thürme ist, entweder auf den offnen Linien, oder hinter mehreren verbundenen Bauern; doch muß man durch das Rochiren suchen, ihnen wechselseitige Unterstützung zu verschaffen.

2) Man muß sie früher als der Gegner in Thätigkeit zu setzen suchen und zum Eindringen ins feindliche Spiel gebrauchen.

3) Wird ein Thurm von dem des Gegners, welchen der andere zur Seite desselben stehende unterstützt, angegriffen, so ist es in den meisten Fällen besser, den eigenen Thurm durch den andern zu unterstützen als den feindlichen zu nehmen, weil sonst der Gegner

Meister der Linie wird, auf welcher sein Thurm stehet, und es dann schwer werden würde, unsern zweiten Thurm ins Spiel zu bringen. Stehen aber beide feindlichen Thürme auf einer Linie hinter einander, so ist es fast immer besser, einen derselben selbst zu nehmen, als unsern zweiten Thurm zu dessen Unterstützung herbei zu holen, weil sonst der Gegner den unsrigen nehmen, und wenn wir wieder schlügen, beide Thürme für einen erhalten würde; schlügen wir aber nicht wieder, so würde er den einen Thurm umsonst erlangt haben.

4) Obgleich der Werth und die Kraft eines Thurmes, absolut betrachtet, größer als die des Läufers oder des Springers sind, so giebt es doch, wie die folgenden Spiele lehren, oft Fälle, wo man gern und mit entschiedenem Vortheil den Thurm für einen Springer hingiebt.

5) Man muß bei der Stellung der Thürme gegen einander und gegen den König darauf bedacht sein, daß feindliche Springer bei ihrem Eindringen in unser Spiel nicht entweder beide zugleich angreifen, oder ein Angriffs-Schach ausführen können.

Von den Läufern.

1) Sie leisten hinter den vorgerückten Bauern, welche den Angriff machen, die besten Dienste.

2) Man muß den Königs-Läufer auf die Seite der Königinn zu bringen suchen, weil er von da aus, seiner Richtung nach, gegen das feindliche Spiel am wirksamsten wird.

3) Der Läufer des Königs wird, weil er auf den Feldern von derselben Farbe seine Wirksamkeit hat, auf welchen der feindliche König ursprünglich stehet, und auf welche er bei dem Rochiren zu stehen kommt, der Angriffsläufer genannt. Da er aus diesem Grunde den ersten Angriff machen kann und soll, so muß man sehr auf die Erhaltung des eignen und auf baldige Erlangung des feindlichen sehen.

4) Der feindliche Königsläufer, welcher aus den eben erwähnten Gründen für uns am gefährlichsten ist, wird am allerbesten entweder durch unsern Läufer der Königinn oder durch einen Springer zum Abtausch gezwungen, wenn er nicht anders mit Vortheil erobert werden kann.

5) Ein Läufer und zwei Freibauern, welche sich gegenseitig unterstützen, können nur mit Aufopferung einer Figur getrennt werden. Es ist daher, am Ende der Partie, wenn man gern einen Bauer zur Königinn machen will, nöthig, diese Stellung anzuwenden.

Der Läufer aber muß immer schief vor den Bauern stehen, denn sonst wäre er selbst nicht von denselben gedeckt.

Von den Springern.

1) Am besten ist es, die Springer nicht früher heraus zu bringen, als bis die Bauern der Läufer oder die so genannten Gambit-Bauern vorgerückt worden sind. Doch macht auch oft die Lage des Spiels eine Ausnahme von dieser Regel nöthig. Hierüber findet man Beispiele in den Musterspielen.
2) Beide Springer sind die zu einem Angriffs-Schach geeignetesten Figuren. Eben so dienen sie auch am besten noch vor der Königinn, zum gleichzeitigen Angriff zweier Figuren.
3) Hauptsächlich sind sie zu blinden oder falschen Angriffen nützlich.
4) Die Springer leisten aber auch bei wirklichen Angriffen dadurch gute Dienste, daß man den Gegner damit so lange beschäftigen kann, bis man seine Steine dienlich geordnet hat.
5) Ein durch einen Bauer gedeckter, auf das feindliche Gebiet eingedrungener, Springer, welchen kein feindlicher Bauer mehr zu vertreiben im Stande ist, ist zum Gewinn des Spiels von großem Nutzen.
6) Wenn die Bauern so gegenseitig in einander gezogen sind, daß keiner weiter ziehen kann, so sind die Springer zum Durchbrechen nützlicher als die Läufer, weil nur bei ihnen die Wirkung sich über die Figuren erstreckt und nur sie über die Bauern hinweg springend schlagen oder rückwärts angreifen können.
7) Die Springer sind viel vortheilhafter zum Angriffe als zur Vertheidigung zu gebrauchen, weil sie, im ersten Falle, wenn sie von der Königinn, dem Läufer oder einem Bauer angegriffen werden, sich so zurück ziehen können, daß sie vermöge ihres Ganges auf andere Linien, als die angegriffenen sind, zu stehen kommen, welches im letzten Falle wegen Beschränkung des Raumes selten möglich ist.

Von den Bauern.

1) Obgleich die Bauern nach Gang und Wirksamkeit die schwächsten Figuren zu sein scheinen, so bringt doch ihr richtiger Gebrauch den sichern Gewinn der Parthie. S. 12. Sp. 10. Z.
2) Die Erhaltung der Mittelbauern oder derjenigen, welche vor den König und die Königinn stehen, ist von der größten Wichtigkeit. Man verbindet sie am besten mit Läufer-Bauern, besonders aber mit dem des Königs-Läufers. S. 3. Sp. 4. Z. d. S.; 1. S. I. V. 31. Z.; 7. Sp. 5. Z. d. W.; 26. Sp. 8. Z. und als Ausnahme

dagegen 22. Sp. 12. Z. Züge, um zwei Bauern auf der Mitte fest zu setzen, und solches verhindernde Gegenzüge im 13. Sp. 2. Z.; 27. Sp. 3. Z. und I. V. 3. Z.; 17. Sp. 9. Z.; 16. Sp. III. V. 10. Z.; 10. Sp. 3. Z. u. 4. Z. d. W. u. V. V. 8. Z.; 11. Sp. 7. Z.; 11. Z. u. 13. Z. d. W.; 15. Sp. 19. Z.; 12. Sp. 3. Z. d. W. u. 18. Z.; 2. Sp. 3. Z. d. W. u. 6. Z.; 28. Sp. 11. Z. d. S.; 22. Sp. 17. Z. d. S.

3) Man suche hauptsächlich den feindlichen Königsbauer zu erobern.

4) Angebotene Bauern muß man den Andern lieber nehmen lassen, als selbst nehmen, weil man dann wieder mit einem Bauer nehmen kann, die Linie behauptet und dem Gegner das Eindringen in unser Spiel verwehrt. Könnte man aber einen solchen angebotenen Bauer, wenn er geschlagen hätte, nicht wieder nehmen, so läßt man ihn nicht schlagen, sondern rückt den angegriffenen Bauer weiter vor und sucht ihn zu unterstützen.

5) Man suche die beiden Mittelbauern, wenn es möglich ist, nicht eher über das vierte Feld hinaus vorzurücken, bis sie die feindlichen Bauern angreifen.

6) Nur dann sind Doppelbauern schädlich, wenn sie von einem andern Bauer keine Unterstützung mehr zu erwarten haben.

7) Ein jeder einzelner getrennter Bauer, welcher kein Freibauer ist, ist schädlich; ist er aber ein Freibauer oder hat er die feindlichen Bauern bereits passirt, so muß man auf seine Erhaltung durch gehörige Unterstützung bedacht sein, weil er dem Gegner sehr beschwerlich werden kann.

8) Oefters sieht man sich genöthigt, einen Bauer Preis zu geben, um einen andern zur Unterstützung vorrücken zu können.

9) Im Allgemeinen gilt bei dem Schlagen eines feindlichen Bauers durch einen der unsrigen die Regel, daß, wenn man zwischen zwei Bauern, mit welchen man schlagen kann, die Wahl hat, man stets nach der Mitte des Brettes hinschlage, wenn anders die beiderseitige Stellung von dieser Regel keine Ausnahme bewirkt.

V. Nachweisung, welche Schachfiguren wenigstens zum Mattsetzen des Königs unumgänglich nöthig sind, und mit welchen das Spiel nur remis werden kann.

Matt setzen den von Figuren entblößten König

1) ein Bauer, vor dem sich der König des Gegners befindet und ihn so zur Königinn macht;

2) König und Königinn;
3) König und Thurm;
4) König und zwei Läufer;
5) König, Springer und Läufer. 60. Spiel.

Remis machen das Spiel, gegen den entblößten König:

1) der König;
2) der König und ein Bauer, wenn sich der feindliche König gerade vor den Bauer stellt und ihn hindert, in die Dame zu kommen;
3) der König und zwei Springer;
4) der König und ein Läufer.

Matt setzen:

1) König und zwei Bauern gegen König und einen Bauer, 59. Spiel;
2) König, Springer und Bauer gegen König und Bauer *);
3) König, Bauer und Läufer gegen König und Bauer;
4) König und Königinn gegen König und Bauer;
5) König, Thurm und Läufer, gegen König und Thurm;
6) König und Königinn gegen König, Läufer, oder Springer, oder Thurm.

Remis machen das Spiel:

1) König und Thurm gegen König, Springer und 2 Bauern;
2) König und Thurm gegen König und Thurm, oder Läufer, oder Springer;
3) König, Thurm und Springer gegen König und Thurm;
4) König und Königinn gegen König und zwei Läufer;
5) König und Königinn gegen König, Thurm und Läufer;
6) – – – – – – – Springer;
7) – – – – – – 2 Bauern;
8) – – – – – und 2 Thürme;
9) – – – – – Läufer und 2 Bauern.

Hierüber geben die am Ende des vierten Abschnitts befindlichen Endspiele die nöthige Erläuterung.

*) Der Bauer darf aber kein Thurm-Bauer sein, ausgenommen der Läufer hat die Farbe des Eckfeldes, wo dieser Bauer Königinn wird.

Vierter Abschnitt.

Ueber die verschiedenen Spielanfänge.

Man theilt diese in regelmäßige und in unregelmäßige: zu den erstern gehören:

1) Beide Spieler ziehen in den beiden ersten Zügen den Königsbauer zwei Schritte und den Königsläufer;
2) beide ziehen den Königsbauer und der Erste den Königsläufer, der Andere aber einen andern Zug;
3) beide ziehen den Königsbauer und der Erste den Königsspringer;
4) der Zug des Gambits, des Königs, der Königinn und der Rückhand;

Zu den andern sind alle übrigen Eröffnungen zu rechnen.

Sechzig Musterspiele

zur Erläuterung der allgemeinen und besondern Regeln.

1. Spiel.

Vom Pariser Schach-Club 30).

(Der Schwarze giebt dem Weißen 1 Zug und dem Bauer F7 vor.)

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	E2 - E4.	E7 - E6.
2.	D2 - D4.	C7 - C5.
	oder D7 - D5. Siehe 1. Veränderung.	
3.	C2 - C3.	C5 - D4†.
4.	C3 - D4†.	S. B8 - C6.
5.	F2 - F4.	G7 - G6.
6.	Sr. G1 - F3.	Lr. F8 - G7.
7.	S. B1 - C3.	Sr. G8 - E7.
8.	L. C1 - E3.	K. R.
9.	D. D1 - D2.	D7 - D6.
10.	Lr. F1 - D3.	A7 - A6.
11.	K. R C1.	

Es ist oft zuträglich, nach dieser

30) Traité theorique et pratique du Jeu des Echecs, par une Societé des Amateurs. à Paris 1775. 12. Besser ist Nicolai's deutsche Uebersetzung (Berlin 1780.)

Seite zu rochiren, wenn der Gegner nach der andern rochirt hat. —

Ueberhaupt läßt sich eher eine Oeffnung gegen den König machen, wenn er nach G hin rochirt hat, weil die Steine nach dem Maße, wie sie hervor rücken, ihre natürliche Richtung gegen diese Seite haben.

11.			B7 – B5.
12.	G2 – G4.	D.	D8 – C7.
13.	K. C1 – B1.	T.	A8 – B8.
14.	H2 – H4.	S.	C6 – A7.
15.	H4 – H5.	L.	C8 – D7.
16.	H5 – G6†.		H7 – G6†.
17.	Sr. F3 – G5.		B5 – B4.
18.	D. D2 – H2.	Tr.	F8 – D8.
19.	D. H2 – H7*.	K.	G8 – F8.
20.	S. C3 – E2.		A6 – A5.
21.	E4 – E5.		

Um seinem Läufer G7, der nebst der Königinn, einem Thurm und zwei vorgedrungenen Bauern gegen meinen König gerichtet ist, den Weg zu versperren, und um seinen Bauer G6 anzugreifen, welchen der Gegner nicht mehr retten kann.

21.			D6 – E5†.
22.	Lr. D3 – G6†.	Sr.	E7 – G6†.
23.	D. H7 – G6†.	L.	D7 – E8.
24.	D. G6 – H7*).		

Ich gewinne.

---

1. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.	
2.			D7 – D5.
3.	(E4 – E5).		
	oder E4 – D5†.	Siehe 2. Veränderung.	
3.			C7 – C5.
4.	C2 – C3.	S.	B8 – C6.
5.	Lr. F1 – B5.		

Es ist rathsam, den Springer anzugreifen und zu schlagen, ehe er D. D8 – B6 zieht, sonst werde ich meinen, durch diesen Springer angegriffenen Bauer, D4 schwerlich retten. Und da er vor seinem Zuge S. B8 – C6 durch D. D8 – B6 meinen Zug Lr. F1 – B5 zu verhindern suchen möchte: so könnte ich, um ihm zuvor zu kommen, statt C2 – C3 im vierten Zuge schon Lr. F1 – B5 ziehen.

5.			L. C8 – D7.
6.	Lr. B5 – C6†.		

Sonst würde er mit S. C6 – E5† Vortheil haben. Ich opfere zwar einen der besten Steine, den Läufer meines Königs, auf; allein dieser wird weniger nützlich, wenn der Gegner, wie hier, seinen Bauer E7 nur Einen Schritt vorgerückt hat, weil alsdann dieser Läufer das Feld F7 nicht beherrschen kann.

6.		L.	D7 – C6†.
7.	D. D1 – G4.	D.	D8 – D7.
8.	Sr. G1 – F3.		

---

*) Ich würde im 24. Zuge anstatt (D. G6 – H7) folgender Weise ziehen:

24.	Sr. G5 – E6†*.	K.	F8 – G8.
25.	D. G6 – H7*.	K.	G8 – F7.
26.	F4 – F5.	D.	C7 – C4.
27.	D. H7 – G7†M.		

Zöge der Schwarze aber im 26. Zuge anstatt (D. C7 – C4).

26.		L.	E8 – D7.
27.	D. H7 – G7†*.	K.	F7 – E8.
28.	D. G7 – F8M.		

Dieser Zug ist jetzt besser, als F2 – F4, weil ich dadurch meinen Läufer C1 einsperren und dem Gegner Zeit lassen würde, Sr. G8 – H6. und dann Sr. H6 – F5. zu ziehen.

8. K. R.
9. K. R. C5 – C4.
10. B2 – B3. Sr. G8 – E7.
11. L. C1 – G5.

Um seinen Springer gefangen zu halten und seinen Thurm zum Weichen zu nöthigen, wodurch er Zeit verliert.

11. H7 – H5.
12. D. G4 – H3. T. D8 – E8.
13. Sr. F3 – H4.

Um meiner Königinn Freiheit zu verschaffen, und den Gegner an dem Zuge Sr. E7 – F5 zu hindern.

13. K. C8 – B8.
14. S. B1 – D2. C4 – B3†.
15. A2 – B3†. A7 – A6.
16. D. H3 – D3. T. E8 – D8.

Um diesem Thurm die Richtung auf meinen Bauer D4 zu geben, wenn er hernach L. C6 – B5 gezogen, und dadurch mich gezwungen hat, C3 – C4 zu ziehen, wodurch jener Bauer D4 in Gefahr kommt.

17. Tr. F1 – C1.

Um diese Absicht zu vereiteln, und ihn zum Rückzuge des Thurms auf C8 zu zwingen.

17. T. D8 – C8.
18. C3 – C4. Tr. H8 – G8.
19. F2 – F4. D. D7 – E8.
20. L. G5 – E7†.

Mein Läufer und Springer sind an diesen Stellen unnütz. Ich gebe also Stein um Stein, damit ich über ihre Rettung keine Zeit verliere.

20. Lr. F8 – E7†.
21. Sr. H4 – F3. G7 – G6.
22. Sr. F3 – G5. D. E8 – D7.

Er nimmt meinen Springer G5 nicht, ob ich gleich dadurch einen Doppelbauer bekommen würde. Denn theils würde dieser Doppelbauer meinen König gegen seinen Angriff desto besser schützen; theils ist ihm sein Läufer E7 unentbehrlich, um das Vordringen meiner Bauern auf meinem linken Flügel zu verhindern.

23. S. D2 – F3. T. C8 – D8.
24. Tr. C1 – D1.

Um meinen Bauer D4 zu decken.

24. Lr. E7 – G5†.
25. S. F3 – G5†. Tr. G8 – G7.
26. S. G5 – F3. T. D8 – G8.
27. H2 – H4. D. D7 – E7.
28. G2 – G3.

Wenn ich diesen Bauer nicht vorrückte, so würde er D5 – C4† und hernach L. C6 – F3† ziehen, wodurch alsdann mein Bauer H4 unbeschützt bleiben würde.

28. D. E7 – B4.
29. S. F3 – E1.

Um damit hernach auf das Feld E3 zu kommen.

29. Tr. G7 – C7.
30. S. E1 – C2. D. B4 – E7.
31. S. C2 – E3.

Um mit C4 – D5† zu schlagen und demnächst seinen Läufer mit diesem Springer zu rauben, weil

ſonſt meine Mittelbauern, worin die Stärke meines Spiels beſteht, nicht vordringen können.

31. Tr. C7-D7.
32. C4-D5†. L. C6-D5†.
33. S. E3-D5†. Tr. D7-D5†.
34. Tr. D1-C1. D. E7-D7.
35. T. A1-A4. K. B8-A7.

Man iſt oft genöthigt, ſo wohl beim Angriff, als bei der Vertheidigung, zweckloſe Züge zu thun, weil man nichts Beſſeres vornehmen kann.

36. T. A4-C4. Tr. D5-B5.
37. T. C4-C7. D. D7-D5.
38. Tr. C1-C4. K. A7-B8.
39. D. D3-C3. K. B8-A7.
40. Tr. C4-B4. Tr. B5-B4†.
41. D. C3-B4†. D. D5-f3.
42. D. B4-C3. D. F3-E4.
43. T. C7-E7. T. G8-D8.
44. T. E7-E6†.

Denn ich habe für meinen Bauer D4 von ihm nichts zu fürchten, weil es ihn ſeine Königinn koſtet. — Nähme er ihn aber mit T. D8-D4†, ſo wäre er gleich matt.

44. D. E4-D4†*.
45. D. C3-D4†. T. D8-D4†.
46. T. E6-G6†. T. D4-B4.
47. E5-E6. T. B4-B3†.
48. T. G6-G5.

Dieſer Zug iſt entſcheidend wichtig, um meinen Bauer E6 zur Dame zu führen.

48. B7-B5.
49. K. G1-G2.

Sonſt würde er meinen Bauer E6 mit ſeinem Thurm angreifen; oder, wenn ich dieſen durch T. G5-E5 decken wollte, den Bauer G3 ſchlagen. —

Am Ende des Spieles iſt der König der beſte Stein, wenn er ſich dadurch gegen das Schachbieten deckt, daß er ſeine Stellung auf einem ſolchen Felde nimmt, von wo aus er zu gleicher Zeit alle ihm noch übrig gebliebenen Steine beſchützen kann.

49. A6-A5.
50. E6-E7. T. B3-E3.
51. T. G5-E5.

Ich muß gewinnen.

---

2. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
3. E4-D5†.	E6-D5†.
4. D. D1-H5*.	G7-G6.
5. D. H5-E5*.	D. D8-E7.
6. L. C1-F4.	C7-C6.
7. Lr. F1-E2.	Lr. F8-G7.
8. D. E5-E7†*.	Sr. G8-E7†.
9. Sr. G1-f3.	K. R.
10. L. F4-E5.	S. B8-D7.
11. K. R.	S. D7-E5†.
12. Sr. F3-E5†.	

Dieß iſt ein beſſerer Zug, als D4-E5†, weil ich nun Freiheit behalte, mit dem Bauer F2 meinen, in das Spiel des Gegners vorgedrungenen, Springer zu unterſtützen. Schlägt er mir dieſen Springer, ſo wird mein Bauer D4 ein ſehr nützlicher Freibauer.

12. Lr. G7-E5†.
13. D4-E5†. Tr. F8-F4.

Um zu verhindern, daß ich meinen Freibauer mit F2-F4 unterſtütze.

14.	Lr. E2 - D3.	L. C8 - F5.
15.	Lr. D3 - F5†.	S. E7 - F5†.
16.	G2 - G3.	Tr. F4 - E4.
17.	F2 - F4.	Tr. E4 - E2.
18.	S. B1 - A3.	S. F5 - E3.
19.	Tr. F1 - F2.	Tr. E2 - F2.
20.	K. G1 - F2†.	S. E3 - G4*.
21.	K. F2 - G2.	T. A8 - D8.
22.	H2 - H3.	S. G4 - H6.
23.	G3 - G4.	A7 - A6.
24.	T. A1 - D1.	S. H6 - F7.
25.	H3 - H4.	C6 - C5.
26.	C2 - C3.	B7 - B5.
27.	S. A3 - C2.	A6 - A5.
28.	S. C2 - E3.	D5 - D4.
29.	C3 - D4†.	C5 - D4†.
30.	S. E3 - C2.	D4 - D3.
31.	S. C2 - E1.	D3 - D2.
32.	S. E1 - F3.	

Ich schlage nachher den Bauer D2 und gewinne das Spiel.

---

2. Spiel.

Von Philidor 31).

Dieses Spiel dient zum Beweise, daß es nicht wohlgethan sei, bei dem 2. Zuge den Springer des Königs zu ziehen, weil man dadurch den Angriff verliert. (Anmerk. Siehe die Berichtigung dieser kühnen Behauptung des Verfassers, am Ende des Spiels.) — Uebrigens ist es nicht ganz regelmäßig; aber die ersten Züge des W. sind sehr gut, besonders wenn man dem Andern vorgiebt.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7 - E5.	E2 - E4.
2.	Sr. G8 - F6.	D2 - D3.
3.	Lr. (F8 - C5).	

oder D7 - D5. Siehe 1. Veränderung.

3.		F2 - F4.

Dieß ist ein sehr guter Zug. Denn es ist immer rathsam, diesen Bauer gegen den Bauer des feindlichen Königs zu vertauschen.

Dadurch gewinnt man den Angriff über den Gegner, der mit seinem Springer vorgerückt ist, und vereinigt seine Bauern auf der Mitte. Außer dem giebt dieser Zug mir den Vortheil, daß, wenn ich nun nach G1 rochire, mein Thurm sogleich freies Feld zum Angriff findet. Dieß wird aus der ersten Veränderung klar werden.

4.	(D7 - D6).	

Siehe den besseren Zug D7 - D5 in dem Zusatze, welcher diesem Spiele angehängt ist.

4.		C2 - C3.
5.	(E5 - F4†).	

---

31) André Danican, genannt Philidor, ein berühmter Tonsetzer und einer der größten Schachspieler, starb 1795. zu London, 69 Jahr alt. Zwei Monathe vor seinem Tode spielte und gewann er zwei Partien Schach, die er zu gleicher Zeit und mit verbundenen Augen mit zweien der besten Spieler spielte; er ließ sich nämlich seiner Gegner Züge sagen, und gab die seinigen an. Krünitz Encyclopädie. 138. B. S. 228. Gentlem. Magaz. Septbr. 1795. Sein Werk führt den Titel: Philidor l'Analyse des Echecs, contenant une nouvelle methode pour apprendre en peu de tems à se perfectionner dans ce noble Jeu. II Vol. Londres 1748. (Deutsch übersetzt. Gotha 1797.)

Hätte er diesen Bauer nicht genommen, so müßte ich ihn dennoch zum Wegnehmen stehen lassen; es sei denn, daß er rochirt. In diesem Falle muß ich ohne Anstand ihn weiter ziehen, um hernach mit allen Bauern meines rechten Flügels auf seinen König los zu gehen. Siehe 2. Veränderung. — Denn es ist eine Hauptregel, daß man nicht eher mit seinen Bauern weit vorrückt, bis der Gegner rochirt hat, weil dieser immer nach dem Flügel hin rochirt, wo die feindlichen Bauern am wenigsten vorgerückt sind, und daher auch weniger schaden können.

5. L. C1 – F4†.
6. L. C8 – G4. Sr. G1 – F3.

Schlägt er diesen Springer, so muß ich sogleich wieder mit meinem Bauer G2 schlagen, um meine Bauern zusammen zu ziehen.

7. S. B8 – D7. D3 – D4.
8. Lr. C5 – B6. Lr. F1 – D3.

Dieß ist der beste Platz für diesen Läufer, das Feld C4 ausgenommen. Denn hier kann er den Bauer h7 angreifen, im Fall der Gegner nach G1 hin rochirt.

9. D. D8 – E7. D. D1 – E2.
10. (K. R – G8.)

Hätte er nach C8 rochirt, so hätte ich nach G1 hin rochiren müssen, umhernach desto bequemer mit den Bauern meines linken Flügels anzugreifen. Siehe 3. Veränderung. — Indessen muß man ja mit diesem Angriffe sich nicht übereilen, bevor sie nicht alle durch sich selbst und durch Offiziere wohl unterstützt sind. Sonst ist der Angriff fruchtlos.

10. S. B1 – D2.
11. Sr. F6 – H5.

Um hernach F7 – F5 ziehen und meine Bauern zerstreuen zu können.

11. D. E2 – E3.
12. Sr. H5 – F4†.

Hätte er dafür F7 – F5 gezogen, so hätte ich durch L. F4 – G5 seine Königinn angreifen und hernach H2 – H3 auf seinen Läufer ziehen müssen, nur ihn zu zwingen, den Zug L. G4 – F3† zu thun. In diesem Falle hätte ich G2 – F3† nehmen müssen, um meinen Königsbauer desto besser zu beschützen, und zu ersetzen, wenn er etwa genommen werden sollte.

12. D. E3 – F4†.
13. L. G4 – F3†.

Nähme er ihn nicht, so würde sein Läufer durch meine Bauern eingeschlossen; oder er verlöre unnützer Weise drei Züge und dadurch seine Stellung.

13. G2 – F3†.
14. F7 – F5. D. F4 – G3.
15. F5 – E4†. F3 – E4†.
16. Tr. F8 – F6.

Um entweder meine Königinn von ihrem Platze zu verdrängen, oder im Nothfall hernach durch T. A5 – F8 zwei Thürme hinter einander zu bekommen.

16. H2 – H4.

Um meiner Königinn Platz zu machen, damit sie sich hinter die-

sen Bauer zurück ziehn, wenn sie angegriffen wird, und denselben bei seinem weitern Vorrücken und Angreifen zugleich decken kann.

17. T. A8 - F8. K. R. - C1.
18. C7 - C5. E4 - E5.

Dieß ist ein feiner und vortheilhafter, aber auch für den Anfänger schwer begreiflicher, Zug. Wenn man nämlich eine Reihe von Bauern hat, welche, je einer nach dem andern, auf Feldern von einerlei Farbe stehen: so darf der vorderste nicht ununterstützt gelassen werden, sondern er muß seine Stelle zu behaupten suchen. — Darum hat S. C7 - C5 gezogen, theils nämlich, um mich zu nöthigen, meinen Bauer D4 vorzurücken, welcher von seinem Bauer D6 aufgehalten wird, und auf diese Weise meinen Bauer E4, welcher zurück bleibt, unnütz zu machen; theils meinen Läufer D3 vom Angriff seines Bauers H7 abzuhalten. — Aber deßwegen opfere ich meinen Bauer E5 auf, weil dadurch meinem Bauer D4 ein freier Weg geöffnet wird. Diesen muß ich sogleich anrücken lassen und gehörig unterstützen, um daraus entweder eine Königinn zu machen, oder sonst Vortheil zu ziehen. Es scheint zwar, als habe der Gegner durch den Bauer D6, welcher nach dem Schlagen auf die Linie E gekommen ist, denselben Vortheil, daß er ihn ohne Hinderniß zur Dame führen könne. Allein der große Unterschied liegt darin, daß derselbe von seinen übrigen Mitbauern abgesondert und ohne Unterstützung ist, folglich leicht wird genommen werden können.

19. D6 - E5†. D4 - D5.
20. Lr. B6 - C7. S. D2 - E4.

Um seinen Bauer E5 zurück zu halten, welcher seinem eigenen Läufer und Springer den Weg versperrt.

21. Tr. F6 - F3. D. G3 - G2.
22. D. E7 - F7.

Um hernach mit D. F7 - F4 Schach zu geben. Hätte er aber, um den Angriff meines Springers zu verhüten, H7 - H6 gezogen, so hätte ich mit D5 - D6 seinen Läufer und seine Königinn angegriffen. Diesen Bauer müßte er mit seinem Läufer schlagen, wogegen ich mit S. E4 - D6† wieder geschlagen hätte. Diesen Springer darf er aber mit D. E7 - D6† nicht wieder nehmen, weil er seine Königinn durch Lr. D3 - G4* sonst verloren haben würde.

22. S. E4 - G5.
23. D. F7 - F4*. K. C1 - B1.
24. Tr. F3 - D3†.

Um seinen Bauer H7 zu retten, dem dieser Läufer am stärksten nachstellt, und hernach mit seiner Königinn meinen Thurm anzugreifen.

24. T. D1 - D3†.
25. D. F4 - F5. D. G2 - E4.

Um die Königinnen zu verwechseln. Dadurch, daß er sich auf

diesen Tausch einläßt, verhindert er, matt zu werden. Ich habe den Vortheil, statt eines Läufers, einen Thurm geraubt zu haben, schon voraus, und finde die Stellung seiner Königinn meinen Absichten hinderlich.

26. D. F5 - E4†. S. G5 - E4†.
27. T. F8 - F4. S. E4 - G5.
28. C5 - C4. T. D3 - G3.
29. S. D7 - C5. S. G5 - E6.
30. S. C5 - E6†. D5 - E6†.
31. T. F4 - F6. Tr. H1 - D1.

Denn man muß sich der Oeffnungen bemächtigen, um die Thürme in Bewegung zu setzen, besonders zu Ende eines Spiels.

32. T. F6 - E6†. Tr. D1 - D7.

Ich gewinne. Denn er kann nicht hindern, daß ich zwei Thürme hinter einander stelle; oder er müßte seinen Läufer aufopfern und mir verstatten, meinen einen Bauer in die Dame zu führen.

---

1. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3. D7 - D5.	F2 - F4.
4. D5 - E4†.	

Schlüge er statt dessen E5 - F4†, so würde ich E4 - E5 gegen seinen Springer ziehen und hernach den Bauer mit L. C1 - F4† wieder nehmen.

4. F4 - E5†.
5. Sr. F6 - G4. D3 - D4.
6. (F7 - F5.)

oder E4 - E3, um mit Sr. G4 - F2† zu drohen. Siehe 4. Veränderung.

6. Lr. F1 - C4.
7. C7 - C5. C2 - C3.
8. S. B8 - C6. Sr. G1 - E2.
9. H7 - H5.

Er zieht ihn zwei Schritte, damit er auf der Linie H nicht einen Doppelbauer bekomme, welcher ihm sehr nachtheilig sein würde. Dieß würde aber nicht vermieden werden können, wenn ich H2 - H3 zöge, und er den Springer durch Sr. G4 - H6 zu retten suchte, indem ich mit L. C. - H6† und er den Läufer dann mit G7 - H6† schlagen müßte.

9. H2 - H3.
10. Sr. G4 - H6. K. R.
11. S. C6 - A5. Lr. C4 - B5*.
12. L. C8 - D7. Lr. B5 - D7†*.
13. D. D8 - D7†. D4 - D5.
14. C5 - C4.

Um meinen Bauer C3 abzuhalten, die übrigen zu unterstützen.

14. B2 - B4.

Um diesen Anschlag zu vereiteln. Denn weil ein Bauer nur dann zwei Schritte thun darf, wenn er nicht neben einem Bauer durchgehen muß, welcher ihn schlagen könnte, so kann der Gegner diesen Bauer wegnehmen und den seinigen auf die Stelle setzen, wohin er durch das Schlagen kommen würde. Dadurch kann ich meine Bauern wieder vereinigen.

15. C4 - B3†.

Und nimmt den Bauer B4 weg.

15. A2 - B3†.
16. B7 - B6. L. C1 - E3.
17. Lr. F8 - E7. Sr. E2 - F4.

Dieser Zug ist, so wenig es auch scheint, von großer Wichtigkeit. Denn dieser Springer hält die Steine des Gegners so lange eingeschlossen, bis das Schachmatt eingeleitet ist.

18.	Sr. H6 - G8.	Sr. F4 - G6.
19.	Tr. H8 - H7.	E5 - E6.
20.	D. D7 - B7.	D5 - D6.
21.	Lr. E7 - F6.	Tr. F1 - F5†.
22.	K. R.	Tr. F5 - A5†.
23.	B6 - A5†.	T. A1 - A5†.
24.	A7 - A6.	T. A5 - C5*.
25.	K. C8 - B8.	T. C8 - C7.
26.	D. B7 - B5.	S. B1 - A3.
27.	D. B5 - F5.	S. A3 - C4.
28.	D. F5 - G6†.	L. E3 - A7*.
29.	K. B8 - A8.	S. C4 - L 6M.

2. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
5.	K. R.	F4 - F5.
6.	D6 - D5.	D. D1 - F3.
7.	D5 - E4†.	D3 - E4†.
8.	A7 - A5.	G2 - G4.
9.	D. D8 - D6.	G4 - G5.
10.	Sr. F6 - E8.	Lr. F1 - C4.
11.	C7 - C6.	D. F3 - H5.
12.	B7 - B5.	G5 - G6.
13.	H7 - H6.	Lr. C4 - F7†*.
14.	K. G8 - H8.	L. C1 - H6†.
15.	Sr. E8 - F6.	D. H5 - H4.

Ich werde gewinnen.

3. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
10.	K. R - C8.	K. R.
11.	H7 - H6.	S. B1 - D2.
12.	G7 - G5.	L. F4 - E3.
13.	T. D8 - G8.	B2 - B4.
14.	H6 - H5.	A2 - A4.

Der Zug H2 - H3, um seinen Läufer anzugreifen, wäre nicht gut. Denn der Gegner würde den Angriff gewinnen, indem er L. G4 - F3† zöge, und alsdann durch G5 - G4 eine Oeffnung gegen meinen König machen würde. Denn, wenn der König hinter zwei oder drei Bauern steht, welche noch nicht gezogen sind, und der Gegner sie angreift, um sie zu trennen, so muß man ohne dringende Noth keinen davon ziehen.

15.	L. G4 - F3†.	D. E2 - F3†.
16.	G5 - G4.	D. F3 - E2.
17.	C7 - C6.	A4 - A5.
18.	Lr. B6 - C7.	G3 - G4.
19.	H5 - H4.	Tr. F1 - B1.
20.	Tr. H8 - H5.	C4 - C5.
21.	D6 - D5.	E4 - E5.
22.	Sr. F6 - E8.	B4 - B5.
23.	C6 - B5†.	Tr. B4 - B5†.
24.	A7 - A6.	Tr. B5 - B4.
25.	F7 - F6.	Lr. D3 - A6†.
26.	B7 - A6†.	D. E2 - A6†*.
27.	K. C8 - D8.	D. A6 - A8*.
28.	S. D7 - B8.	A5 - A6.
29.	K. D8 - D7.	D. A8 - D5†*.
30.	K. D7 - C8.	A6 - A7.

Ich gewinne durch das Einrükken dieses Bauers in die Dame.

4. Veränderung (1).

	Schwarz.	Weiß.
6.	E4 - E3.	Sr. G1 - H3.
7.	C7 - C5.	(D4 - D5).

Zöge ich dafür C2 - C3, so

würde ich verlieren. Aber nun kann der S. nicht mit Sr. G4-E5† ſchlagen, ohne den Bauer E3 einzubüßen. —

Wenn ich aber anſtatt des obigen Zuges gleich Lr. F1-B5* ziehe, ſo ſiehe 5. Veränderung.

8. Sr. G4-E5†. Lr. F1-B5*.
9. L. C8-D7. Lr. B5-D7†.
10. S. B8-D7†. K. R.

In dieſer Lage ſcheint mein Spiel beſſer zu ſtehen.

---

5. Veränderung (4).

Schwarz.	Weiß.
7.	Lr. F1-B5*.
8. S. B8-C6.	

Die Bedeckung des Schachs durch Lr. C8-D7 wäre ſehr bedenklich, weil ich in dieſem Falle mit D. D1-G5† den feindlichen Springer geſchlagen hätte.

8.	D4-D5.
9. A7-A6.	E5-E6.

Schlägt er dieſen Bauer mit F7-E6†, ſo ziehe ich Lr. B5-C6†* und dann D. D1-G4†.

10. A6-B5†. D. D1-G4†.
11. D. D8-D5†. Sr. H3-F4.
12. D. D5-E4.

Hätte er ſtatt deſſen mit L. C8-E6† geſchlagen, ſo hätte ich Sr. F4-D5† ziehen müſſen, und wenn er nun mit L. E6-G4† wieder geſchlagen hätte, durch Sr. D5-C7* ein gutes Spiel gehabt.

12.	E6-F7†*.
13. K. E8-F7†.	D. G4-H5*.
14. G7-G6.	D. H5-D5*.
15. D. E4-D5†.	Sr. F5-D5†.
16. L. C8-F5.	Sr. D5-E3†.
17. Lr. F8-G7.	C2-C3.
18. Tr. H8-E8.	K. R.

Meine Stellung iſt beſſer.

Zuſatz von Koch.

Die Behauptung des Philidor in der Ueberſchrift dieſes Spiels, „daß im zweiten Zuge die Bewegung des Königsſpringers den Angriff verloren mache", iſt an ſich nicht zu erweiſen, und wird es noch weniger durch dieſes Spiel, ſo bald der S. nur beſſer zieht, als er ihm vorſchreibt.

Wenn derſelbe z. B. im 7. Zuge der 4. Veränderung, beſſer Sr. G4-H2† zieht, ſo mag ich mit Tr. H1-H2 ſchlagen, oder L. C1-E3† ziehen: ſo wird er im erſten Falle mein Spiel durch D. D8-H4* ſogleich ruiniren; und im zweiten mich durch Sr. H2-F1† zum Schlagen mit Thurm oder König zwingen; ich kann nun nicht mehr rochiren und habe einen vereinzelten Bauer. Er gewinnt dagegen durch L. C8-H3† und dann durch D. D8-H4* den Bauer und eine offenbar beſſere Stellung.

Schon die Vertheidigung des Königsbauers durch D2-D3 im zweiten Zuge des Spiels, giebt ein langſames und lange Zeit verflochtenes Spiels; denn dadurch wird theils mein Läufer F1 von dem Angriffsfelde C4 abgehalten; theils iſt dieſer Bauer oft auf dem Felde D4 nothwendig; theils endlich

endlich ist der Springer, wenn ich besser Sr. B1 – C3 zöge, hier wirksamer, als auf seinem eigenen Felde B1.

Endlich wird der S. den Angriff nicht verlieren, und überhaupt eine interessante Partie veranlassen, wenn er im vierten Zuge, anstatt mit Philidor D7 – D6 zu ziehen, diesen Bauer gleich auf D5 rückt, wie folgende Ausführung zeigt.

Schwarz.	Weiß.
4. D7 – D5.	(F4 – E5†).

Um seinen Bauer zu erobern und zugleich den Springer anzugreifen. So anlockend auch dieser Zug scheint, so macht er mir doch das Spiel verloren. — Indessen würde ich auch mit E4 – D5† kein gutes Spiel bekommen. Siehe 2. Veränderung.

5. Sr. F6 – E4†.

Er opfert seinen Springer auf, um mein Spiel zu verwirren; ich mag ihn übrigens schlagen oder nicht.

5. D3 – E4†.
6. D. D8 – H4*. K. E1 – D2.

Ziehe ich ihn auf E2, so werde ich früher matt; oder ziehe ich G2 – G3, so verliere ich Thurm und Spiel.

7. D. H4 – F4*.

Nicht so gut wäre D. H4 – F2*.

7. K. D2 – C3.
8. D. F4 – E4†.

Mit D. F4 – E5†* würde er weniger gut gezogen haben.

8. A2 – A3.
9. D5 – D4*. K. C3 – B2.
10. L. C8 – E6*. (C2 – C4).

Oder Lr. F1 – C4. Siehe 1. Veränderung.

11. D4 – C3†*.

Wegen des passirten Bauers, wogegen ich denselben wegnehme.

11. K. B3 – C3†.
12. S. B8 – C6. Lr. F1 – D3.
13. Lr. C5 – B4*.

Dieser Zug entscheidet das Spiel.

13. A3 – B4†.
14. D. E4 – B4†*. K. G3 – C2.
15. S. G6 – D4M.

Anmerk. Oder auch L. E6 – B3M.

---

1. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
10.	Lr. F1 – C4.
11. L. E6 – C4†*.	K. B3 – C4†.
12. B7 – B5*.	K. G4 – B5.

Wenn ich anstatt dessen mit K. G4 – G5† schlage, so wird er die Züge thun: D. E4 – E5†* — A7 – A5* — und D. E5 – D5M.

13. D4 – D3. D. D1 – D3†.

Schlage ich statt dessen mit K. B5 – C5†, so ziehet er S. B8 – D7*, dann T. A8 – B8*, und darauf giebt er mit der Königinn das Matt.

14. C7 – C6*. K. B5 – C5†.
15. S. B8 – A6*. K. C5 – D6.
16. T. A8 – D8M.

---

2. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
4.	E4 – D5†.
5. Sr. F6 – G4.	Sr. G1 – H3.
6. D. D8 – D5†.	F4 – E5†.
7. D. D5 – E5†*.	D. (D1 – E2.)

Wenn ich das Schach mit dem Läufer bedecke, ſo ſiehe 3. Veränderung.

8. Sr. G4 – E3. L. C1 – E3†.
9. Lr. C5 – E3†. S. B1 – D2
10. Lr. E3 – D2†*. K. E1 – D2†.

Nun wird er die Königinnen tauſchen, meinen Springer H3 ſchlagen und beſſer ſtehen.

---

3. Veränderung (2).

Schwarz.	Weiß.
7.	Lr. F1 – E2.
8. Sr. G4 – E3.	L. C1 – E3†.
9. Lr. C5 – E3†.	S. B1 – D2.
10. Lr. E3 – D2†*.	K. E1 – D2†.
11. L. C8 – H3†.	G2 – H3†.

Er wird nun den Bauer B2 ſchlagen und eine beſſere Stellung haben.

---

3. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Der S. giebt gegen den Zug den Springer B8 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 – E5.	C2 – C4.

Um meinem Springer B1 freien Gang zu verſchaffen, ohne dieſen Bauer dadurch aufzuhalten.

2. F7 – F5.	S. B1 – C3.
3. Sr. G8 – F6.	D2 – D4.
4. E5 – E4.	

Um zwei verbundene, und zur Entſcheidung des Spiels höchſt wichtige Mittelbauern zu behalten. Es iſt daher in dieſem Falle beſſer, den angegriffenen Bauer vorzurücken, als den angebotenen zu ſchlagen.

4. L. C1 – G5.

Damit derſelbe nicht unthätig und durch E2 – E3 nicht eingeſchloſſen werde.

5. Lr. F8 – B4 D. D1 – B3.

Denn es iſt noch immer Zeit, durch L. G5 – F6† Stein um Stein zu nehmen, wenn ich erſt A2 – A3 gezogen habe. Man muß überhaupt nicht Stein um Stein nehmen, wenn man die Wahl hat, und dieſe Zeit nützlicher anwenden kann, um ſeinen Steinen freien Gang zu verſchaffen, oder den entworfenen Angriff zu verfolgen. Derjenige iſt im Schachſpiel der überlegenſte, der am beſten Zeit zu gewinnen weiß.

6. Lr. B4 – A5.

Zöge er ſtatt deſſen Lr. B4 – D6, ſo würde ich mit S. C3 – D5 das Spiel gewinnen.

6.			C4 – C5.
7.	C7 – C6.		E2 – E3.
8. Lr.	A5 – C7.	Lr.	F1 – C4.
9. D.	D8 – E7.	Sr.	G1 – E2.
10.	D7 – D6.		C5 – D6.
11. Lr.	C7 – D6†.		A2 – A4.
12.	B7 – B6.		H2 – H3.

Wenn ich dafür nach G1 rochirte, ſo würde er durch Lr. D6 – H2†* und hernach durch Sr. F6 – G4*, nicht allein einen Bauer gewinnen, ſondern auch meinen König entblößt haben.

13. L. C8 – D7. K. R – G1.
14. K. R – C8. D4 – D5.

Um ſeinen König zu entblößen, wenn er dieſen Bauer ſchlägt.

Schlägt er ihn nicht, ſo wird dieß immer ein Freibauer, der ihm das Spiel verlieren macht.

15. C6 - C5. A4 - A5.
16. Lr. D6 - C7. Lr. C4 - A6*.
17. K. C8 - B8. Tr. F1 - D1.

Um meinen Bauer D5 zu beschützen.

18. L. D7 - E8.

Um denselben Bauer durch seinen Thurm anzugreifen.

18. S. G3 - B5.
19. Lr. C7 - E5. D5 - D6.
20. Lr. E5 - D6†.

Hier wird der Nutzen des Freibauers D6 sichtbar. Denn er muß nun seine Königinn verlieren.

Auch wenn er D. E7 - F7 oder auch D. E7 - F8, zieht, muß er verlieren. Denn ich schlage mit A5 - B6†; er mit A7 - B6†, und ich gewinne alsdann mit S. B5 - C7.

20. S. B5 - D6†.
21. T. D8 - D6†. Tr. D1 - D6†.
22. D. E7 - D6†. L. G5 - F4.

Ich gewinne die Königinn und das Spiel.

---

4. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. giebt gegen den Zug den Bauer F7 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5.	E2 - E4.
2. Sr. G8 - F6.	S. B1 - C3.
3. Lr. F8 - C5.	Lr. F1 - C4.
4. C7 - C6.	Sr. G1 - F3.
5. D7 - D6.	

Wenn er dafür D7 - D5 zöge, so würde ich E4 - D5† ziehen, und wenn er dann mit C6 - D5† wieder geschlagen hätte, durch Lr. C4 - B5* einen Stein gewinnen.

5. H2 - H3.
6. D. D8 - E7.

Um nachher L. C8 - E6 zu ziehen und nach seiner Bequemlichkeit nach der einen, oder der andern, Seite hin rochiren zu können.

6. K. R.
7. L. C8 - E6. Lr. C4 - E6.
8. D. E7 - E6†. D2 - D4.
9. E5 - D4†. Sr. F3 - D4.
10. D. E6 - E5. Sr. D4 - B3.
11. Lr. C5 - B6. K. G1 - H1.
12. S. B8 - D7. F2 - F4.
13. D. E5 - E7. Sr. B3 - D4.
14. Lr. B6 - D4†.

Weil er den Zug Sr. D4 - F5 fürchtet.

14. D. D1 - D4†.
15. K. R - G8. L. C1 - E3.
16. T. A8 - D8. T. A1 - D1.
17. S. D7 - B6. L. E3 - G1.

Um ihn hernach von H2 aus gegen seinen Bauer D6 zu richten.

18. C6 - C5. D. D4 - D3.
19. S. B6 - C8. L. G1 - H2.
20. A7 - A6. S. C3 - D5.
21. Sr. F6 - D5†. D. D3 - D5†*.
22. K. G8 - H8. F4 - F5.
23. B7 - B5. T. D1 - D2.

Ich will meine Thürme verdoppeln, um den Bauer D6 anzugreifen.

24. Tr. F8 - E8. Tr. F1 - F4.
25. S. C8 - B6. D. D5 - B3.
26. S. B6 - C4. T. D2 - F2.
27. Tr. E8 - F8. Tr. F4 - G4.
28. D. E7 - F6. C2 - C3.
29. T. D8 - E8. T. F2 - E2.
30. S. C4 - E5. L. H2 - E5†

31. D. F6-E5†. T. E2-F2.
32. Tr. F8-F6. D. B3-D1.
33. T. E8-F8. T. F2-D2.
34. G7-G6. T. D2-D5.
35. D. E5-E7. D. D1-D3.

Es ist die höchste Zeit, daß ich meine Königinn vom König entferne, denn sonst könnte ich beim folgenden Zuge seinen Bauer F5 nicht nehmen, weil der Gegner sogleich durch ein doppeltes Schach meinen König und meine Königinn zugleich angreifen würde.

36. G6-F5†. E4-F5†.
37. D. E7-F7. Tr. G4-F4.
38. D. F7-E7. G2-G4.
39. H7-H6. K. H1-G2.

Um meine Bauern zu unterstützen, und das Eindringen seiner Steine zu verwehren.

40. T. F8-E8. K. G2-F3.
41. K. H8-H7. H3-H4.
42. T. E8-G8. Tr. F4-E4.
43. D. E7-F8. D. D3-E3.
44. T. G8-G7. D. E3-F4.
45. T. G7-F7. H4-H5.

Zöge ich diesen Bauer nicht, so würde er selbst mit H6-H5 angreifen und das Spiel gewinnen.

46. T. F7-D7. Tr. E4-E6.
47. A6-A5. Tr. E6-F6†.
48. D. F8-F6†. D. F4-E4.
49. T. D7-D8. D. E4-E6.
50. K. H7-G7. D. E6-F6†*.
51. K. G7-F6†. T. D5-D2.
52. D6-D5. T. D2-E2.
53. T. D8-D6.

Besser würden die Verfasser hier haben ziehen lassen: K. F6-G5.

53. K. F3-F4.
54. C5-C4. T. E2-E8.
55. D5-D4. C3-D4†.
56. T. D6-D4†*. T. E8-E4.
57. T. D4-D2.

Er würde das Spiel früher verlieren, wenn er die Thürme verwechseln ließe, weil ich dann mit meinem Könige seine Bauern C4, B5 und A5 angreifen, und, wenn er sie etwa mit seinem König unterstützen wollte, ungehindert G4-G5 ziehen und meinen Bauer H5 in die Dame bringen würde, da sein König zu weit entfernt wäre, um dieß zu verhindern.

57. T. E4-G6*.
58. K. F6-G7. T. E6-G6*.
59. K. G7-H7. F5-F6.
60. T. D2-D7. K. F4-E5.
61. B5-B4. T. G6-G7*.
62. T. D7-G7†. F6-G7†.
63. K. H7-G7†. K. E5-D4.
64. C4-C3. B2-C3†.
65. B4-C3†. K. D4-C3†.
66. K. G7-F6.

Einen bessern und regelmäßigern Gang würden die Verfasser dem Spiele gegeben haben, wenn die Züge auf folgende Art gethan wären:

66. A5-A4. K. C3-B4.
67. A4-A3. K. B4-A3†.
68. K. G7-F6. K. A3-B4.
69. K. F6-G5. A2-A4.
70. K. G5-G4†. A4-A5.
71. K. G4-H5†. A5-A6.
72. K. H5-G4. A6-A7.
73. H6-H5. H7-A8 D.

wobei ich gewinnen muß

66. A2-A4.
67. K. F6-G5. K. C3-C4.
68. K. G5-G4†. K. C4-B5.

69. K. G4-H5†. K. B5-A5†.
70. K. H5-G4. K. A5-B6.
71. H6-H5. A4-A5.

Ich komme zuerst in die Dame, verwehre dagegen seinem Bauer den Eintritt zur Dame und gewinne das Spiel.

---

5. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der W. erhält einen Zug und den Bauer F2 vor, und giebt dagegen dem S. den Thurm A8 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7-E5.	D2-D4.
2. D. (D8-H4*) oder E5-E4. Siehe 1. Veränderung.	
2.	G2-G3.
3. D. H4-D4†.	D. D1-D4†.

Wer einen Thurm vor bekommt, muß so bald als möglich die Königinnen verwechseln, selbst wenn er dabei auch einen Bauer einbüßt, weil er bei der Abwesenheit der Königinnen durch seinen Thurm dem Gegner überlegen bleibt.

4. E5-D4†.	L. C1-F4.
5. D7-D6.	C2-C3.
6. D4-C3†.	S. B1-C3†.
7. A7-A6.	

Zöge er statt dessen C7-C6, so würde ich mit S. C3-E4 das Spiel gewinnen.

7.	K. R.
8. S. B8-C6.	E2-E4.
9. Sr. G8-F6.	Sr. G1-F3.
10. Lr. F8-E7.	Lr. F1-C4.
11. K. R.	H2-H3.
12. H7-H6.	G3-G4.
13. Sr. F6-H7.	Tr. H1-G1.
14. B7-B5.	Lr. C4-D5.
15. S. C6-D8.	

Um nicht Stein um Stein zu nehmen.

15.	G4-G5.
16. H6-G5†.	L. F4-G5†.
17. Lr. E7-G5†*.	Sr. F3-G5†.
18. Sr. H7-G5†.	Tr. G1-G5†.
19. L. C8-E6.	

Zöge er dafür L. C8-H3†, so würde ich durch T. D1-G1 den Bauer und das Spiel gewinnen.

19.	T. D1-G1.
20. G7-G6.	H3-H4.
21. C7-C6.	L. D5-B3.

Wenn ich statt dessen L. D5-E6† zöge, so würde er mit S. D8-E6† wiederschlagen und Gelegenheit bekommen, meinen Thurm anzugreifen. Dadurch würde ich gezwungen sein, einen Nothzug zu thun, und Zeit verlieren.

22. L. E6-B3†.	A2-B3†.

Dieser Doppelbauer wird, von meinem König unterstützt, dem Vordringen seiner Bauern Einhalt thun, oder seine Wegräumung wird ihm so viel Zeit kosten, daß ich meinen Angriff fortsetzen kann.

23. S. D8-E6.	Tr. G5-G4.
24. K. G8-G7.	S. C3-E2.
25. A6-A5.	S. E2-F4.
26. S. E6-D4.	H4-H5.
27. S. D4-B3†*.	K. C1-C2.
28. S. B3-D4*.	K. C2-C1.

Beim Zurückziehen eines Königs, dem Schach geboten ist, muß man

ſich hüten, ihn auf ein Feld zu ſetzen, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs ausgeſetzt iſt.

Hätte ich alſo auch hier K. C2 - D3 gezogen, ſo würde er durch S. D4 - F3, und hernach S. F3 - E5*, einen Thurm erbeutet haben.

29. S. D4 - F3. T. G1 - G2.
30. S. F3 - E5. Tr. G4 - G3.

Ich gewinne das Spiel.

---

1. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. E5 - E4.	C2 - C4.
3. F7 - F5.	L. C1 - F4.

Um dieſen Läufer nicht außer Thätigkeit zu ſetzen, wenn ich den Bauer E2 vorrücke.

4. Sr. G8 - F6.	E2 - E3.
5. D7 - D5.	S. B1 - C3.

In ſolchen Fällen iſt es beſſer, daß ich meine Steine in Bewegung ſetze, als daß ich den angebotenen Bauer D5 nehme.

6. S. (B8 - C6.)	D. D1 - B3.
7. S. C6 - A5.	D. B3 - A4*.
8. C7 - C6.	C4 - D5†.
9. B7 - B5.	D. A4 - C2.
10. Sr. F6 - D5†.	S. C3 - D5†.
11. D. D8 - D5†.	Sr. G1 - E2.
12. Lr. F8 - B4*.	Sr. E2 - C3.
13. K. R.	A2 - A3.
14. Lr. B4 - C3†*.	D. C2 - C3†.
15. S. A5 - B3.	T. A1 - D1.
16. A7 - A5.	Lr. F1 - E2.
17. L. C8 - E6.	K. R.
18. A5 - A4.	L. F4 - E5.
19. D. D5 - D7.	D. C3 - B4.
D. D7 - F7.	D. B4 - D6.
21. Tr. F8 - C8.	G2 - G4.
22. D. F7 - G6.	K. G1 - H1.
23. F5 - G4†.	Tr. F1 - G1.
24. H7 - H5.	H2 - H3.
25. D. G6 - H6.	Tr. G1 - G2.
26. S. B3 - A5.	H3 - G4†.
27. H5 - G4†*.	Tr. G2 - H2.
28. D. H6 - G6.	T. D1 - G1.
29. S. A5 - B7.	D. D6 - E7.
30. S. B7 - D8.	Lr. E2 - G4†.
31. L. E6 - G4†.	T. G1 - G4†.
32. D. G6 - G4†.	D. E7 - E8 M.

---

6. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Der S. erhält den Bauer F2 und zwei Züge, und giebt dagegen den Springer G8 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5. D7 - D5.	E2 - E3.
2. Lr. F8 - D6.	D2 - D3.
3. F7 - F5.	D. D1 - E2.
4. C7 - C5.	S. B1 - C3.
5. L. C8 - E6.	L. C1 - D2.
6. K. R.	K. R.
7. A7 - A6.	Sr. G1 - H3.
8. B7 - B5.	B2 - B3.
9. D. D8 - B6.	Sr. H3 - G5.
10. Lr. D6 - C7.	Sr. G5 - E6†.
11. D. B6 - E6†.	(G2 - G3.)

Dieſer unrechte Zug macht, daß ich ohne Rettung verliere. Der einzig gute Zug für mich iſt E3 - E4. Siehe Veränderung.

12. D5 - D4.

Wenn er beim vorigen Zuge

E5 - E4 gezogen hätte, so hätte ich nun S. C3 - D5† ziehen müssen. Jetzt aber muß ich meinen Springer zurück ziehen, weil ich die Vorrückung meines Bauers zur Unterstützung desselben versäumt habe, und werde dadurch dem S. Zeit lassen, seinen Angriff einzurichten und das Spiel zu gewinnen.

12.		S. C3 - B1.	
13.	A6 - A5.	Lr. F1 - G2.	
14.	T. A8 - A7.	H2 - H3.	
15.	A5 - A4.	G3 - G4.	
16.	A4 - B3†.	A2 - B3†.	
17.	S. B8 - C6.	G4 - G5.	
18.	T. A7 - A2.	H3 - H4.	
19.	Lr. C7 - A5.	H4 - H5.	
20.	Lr. A5 - D1†*.	T. D1 - D2†.	
21.	S. C6 - B4.	Tr. H1 - F1.	
22.	T. A2 - A1.	Lr. G2 - H3.	
23.	D. E6 - A6.	C2 - C4.	
24.	B5 - C4†.	T. D2 - C2.	

Ich mag nun ziehen, was ich will. Denn ich habe das Spiel ohne Rettung verloren.

(Anm. Dieß ist nicht vollkommen wahr. Denn ich werde mich länger halten, wenn ich anstatt des obigen Zuges lieber D3 - C4† ziehe. Denn

24.		D3 - C4†.	
25.	D. A6 - A3*.	T. D2 - B2.	
26.	T. A1 - B1†*.	K. C1 - B1†.	
27.	D4 - D3.	D. E2 - F2.	
28.	Tr. F8 - A8.	K. B1 - C1.	
29.	D. A3 - A1*.	T. B2 - B1.	
30.	S. B4 - A2*.	K. C1 - D2.	
31.	D. A1 - C3*.	K. D2 - D1.	

und ich kann nun vielleicht durch das Uebergewicht eines Thurms noch gar gewinnen.)

25.	D. A6 - A3*.	K. C1 - D1.	
26.	T. A1 - B1†*.	T. C2 - C1.	
27.	D. A3 - C1†M.		

Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
11.		E3 - E4.
12.	D5 - D4.	S. C3 - D5.
13.	Lr. C7 - D6.	C2 - C4.

Damit er diesen Bauer gelegentlich schlagen soll, wodurch meine Steine Freiheit bekommen. Dieses Kunstgriffs bedient man sich mit gutem Erfolge, wenn der Gegner, so wie hier, mit weit vorgerückten Bauern ins Spiel eindringt. Nimmt der Gegner nun diesen Bauer, so werden seine Bauern getrennt; nimmt er ihn nicht, so hindert derselbe sein weiteres Vordringen.

14.	S. B8 - C6.	G2 - G3.	
15.	T. A8 - B8.	Lr. F1 - G2.	
16.	T. B8 - B7.	Tr. H1 - F1.	
17.	G7 - G6.	L. D2 - H6.	
18.	Tr. F8 - F7.	E4 - F5†.	
19.	G6 - F5†.	D. E2 - H5.	
20.	A6 - A5.	Lr. G2 - H3.	
21.	D. E6 - G6.	D. H5 - G5.	

Denn es wäre nicht gut, die angebotene Verwechselung der Königinnen anzunehmen, weil er dadurch den Bauer H7 zur Unterstützung seines Bauers F5 heran bringen würde.

22.	S. C6 - E7.	Lr. H3 - G2.	
23.	T. B7 - B8.	H2 - H4.	

24.	R. G8-H8.		H4-H5.
25.	D. G6-E6.	S.	D5-E7†.
26.	Lr. D6-E7†.	D.	G5-D2.
27.	D. E6-D6.	Lr.	G2-D5.
28.	Tr. F7-F6.	L.	H6-G5.
29.	Tr. F6-F8.	Tr.	F1-F2.
30.	B5-C4†.		D3-C4†.
31.	Lr. E7-G5†.	D.	D2-G5†.
32.	E5-E4.	Tr.	F2-F5†.
33.	Tr. F8-F5†.	D.	G5-F5†.
34.	E4-E3.	Lr.	D5-E4.
35.	D. D6-E7.	Lr.	E4-D3.
36.	T. B8-F8.	D.	F5-E4.
37.	D. E7-G7.		G3-G4.
38.	H7-H6.	D.	E4-G6.

Um ihn entweder zu zwingen, die Königinnen zu verwechseln; oder zuzugeben, daß ich die meinige in ſeinem Spiele feſten Fuß faſſen laſſe, wodurch ich unfehlbar gewinnen muß.

39.	D. G7-G6†.	Lr.	D3-G6†.
40.	T. F8-F2.		A2-A4.
41.	T. F2-G2.	Lr.	G6-F5.
42.	R. H8-G7.	T.	D1-F1.
43.	T. G2-A2.	T.	F1-F4.
44.	T. A2-G2.	T.	F4-E4.
45.	T. G2-E2.	T.	E4-E5.
46.	R. G7-F6.	T.	E5-C5†.
47.	T. E2-E1*.	R.	C1-B2.
48.	E3-E2.	D.	C5-C6*.
49.	R. F6-G5.	T.	C6-E6.
50.	R. G5-F4.		C4-C5.
51.	R. F4-F3.		C5-C6.

Ich gewinne das Spiel.

---

7. Spiel.

Philidor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7-E5.	E2-E4.
2. C7-C6.	

Es iſt gefährlich, dieſen Bauer beim zweiten Zuge zu ſpielen, weil der Gegner durch D2-D4 den Angriff, und wahrſcheinlich das Spiel, gewinnt. (S. berichtigende Anmerkung zu dieſer Behauptung weiter unten.)

2.	D2-D4.
3. E5-D4†.	D. D1-D4†.
4. D7-D6.	

Zöge er ſtatt deſſen Sr. G8-E7, ſo würde ich E4-E5, und hernach zur Unterſtützung dieſes Bauers F2-F4 ziehen.

4.	F2-F4.
5. (F7-F5.)	

Hätte er ſtatt deſſen L. C8-E6 gezogen, ſo müßte ich dagegen Lr. F1-D3 ziehen, und alsdann wäre dieß Spiel der Lage des unter Nr. 12. folgenden Spiels, vom 6. Zuge an, gleichförmig geweſen. — Hätte er aber durch C6-C5 meine Königinn angegriffen, ſo würde er das Spiel verlieren müſſen, weil der Bauer D6 zurück bleibt. Siehe 1. Veränderung.

5.	E4-E5.

Der Hauptregel zufolge: daß man nie den Bauer des Königs oder der Königinn für den Bauer eines der Läufer hingebe; man müßte denn durch beſondere Umſtände dazu genöthigt werden,

welche bisweilen bei der Vertheidigung, aber selten beim Angriffe, Statt finden. Denn die Bauern des Königs und der Königinn müssen, so lange als möglich, erhalten werden, weil sie die Mitte des Schachbretts einnehmen und das Eindringen des Gegners verhindern.

6. (D6 – D5.)

Zöge er statt dessen D6 – E5† so müßte ich mit D. D4 – D8† die Königinnen wechseln und hernach mit F4 – E5† den Bauer nehmen. Denn dadurch würde ich das Rochiren desselben verhindern, und den Angriff, folglich auch den Vortheil des Spiels, haben. — Zöge er aber dafür D. D8 – C7, so siehe 2. Veränderung.

6. D. D4 – F2.

Um meine Bauern zu unterstützen.

7. L. C8 – E6. Sr. G1 – F3.
8. S. B8 – D7. Sr. F3 – D4.
9. Lr. F8 – C5. C2 – C3.
10. D. D8 – B6. L. C1 – E3.
11. Lr. C5 – D4†. C3 – D4†.

Wenn man zwei abgesonderte Haufen von Bauern hat, so muß man den stärkeren unter ihnen zu vermehren suchen. Hat man aber die beiden Mittelbauern noch, so muß man dazu so viele zur Unterstützung heran bringen, als die Umstände nur immer verstatten, weil davon die Entscheidung des Spiels abhängt.

12. Sr. G8 – E7. Lr. F1 – D3.
13. K. R. – G8. H2 – H3.
14. D. B6 – C7.

Weil sie auf B6 nichts nutzt, so zieht er sie zurück, um seine Bauern vordringen zu lassen.

14. G2 – G4.
15. G7 – G6. G4 – G5.

Ich versperre mir zwar dadurch das Spiel; aber werde immer im Stande sein, mit Hülfe des nachrückenden Bauers H3 eine Oeffnung gegen seinen König zu machen, so bald meine Steine zum Angriffe geordnet sind.

16. B7 – B6. S. B1 – C3.
17. C6 – C5. K. R. – C1.

Ich rochire nach C1, um am andern Flügel zum Angriff auf seinen König freiere Hand zu haben. Hätte ich aber statt dessen den angebotenen Bauer C5 genommen, so würde er diesen durch B6 – C5† wieder nehmen, und durch die Vereinigung der Bauern C5 und D5 an der Spitze seiner Steine mir sehr lästig geworden sein. — Einen angebotenen Bauer zu nehmen, ist selten rathsam, weil er nicht ohne Absicht angeboten zu werden pflegt.

18. C5 – D4†. L. E3 – D4†.
19. S. D7 – C5. H3 – H4.

Schlüge ich mit L. D4 – C5† seinen Springer, so würde ich denselben Fehler begehen, den ich im 17. Zuge mit Bedacht vermieden hatte.

20. S. C5 – D3†*. T. D1 – D3*.
21. L. E6 – F7.

Um den Bauer G6 zu ersetzen, wenn ich ihn schlagen sollte.

21. H4 – H5.
22. (B6 – B5.)

Um den Springer C3, welcher meinen König bedeckt, anzugreifen. — Der Zug G6-H5† wäre dagegen ſehr rathſam geweſen, wie die 4. Veränderung zeigt, welche ein Zuſatz des Pariſer Clubs iſt.

22. T. D3-H3.
23. B5-B4. E5-E6.
24. L. F7-E8.

Auch der Zug L. F7-E6† wird ihn nicht mehr retten.

24. H5-G6†.

Wem es gelingt, mit zwei oder drei Bauern eine Oeffnung gegen den feindlichen König zu machen, der hat nothwendig den Sieg.

25. L. E8-G6†. T. H3-H7†.
26. L. G6-H7†. Tr. H1-H7†.
27. K. G8-H7†. D. F2-H4*.
28. K. H7-G8. D. H4-H8M.

---

1. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
5. C6-C5.	Lr. F1-B5*.
6. L. C8-D7.	Lr. B5-D7†*.
7. D. D8-D7†.	D. D4-D3.
8. S. B8-C6.	C2-C4.
9. S. C6-B4.	D. D3-E2.
10. Lr. F8-E7.	S. B1-C3.
11. Lr. E7-F6.	S. C3-D5.
12. S. B4-D5†.	

Durch dieſes Wechſeln ſetzt er ſeinen Bauer D6 gegen den Angriff meiner Thürme in Sicherheit.

12. E4-D5†*.

Ein nicht ſo guter Zug wäre C4-D5† geweſen. Denn er hätte nach Wegrückung ſeines Läufers F6 den Bauer F7 auf meinen Bauer E4 gezogen, und dadurch meine Bauern zerſtreut.

13. Sr. G8-E7. Sr. G1-F3.
14. K. R-G8. D. E2-D3.
15. Tr. F8-E8. K. E1-F2.

Es iſt zuweilen beſſer, den König zu rücken, als zu rochiren, weil man dadurch den Angriff mit ſeinen Bauern beſſer unterſtützen kann. — Hätte ich nach Wegrückung des Läufers nach C1 rochirt, ſo würde ſein Läufer F6, deſſen ganze Linie offen iſt, mir ſehr läſtig geworden ſein. — Man muß übrigens ſeinen König auf eine Linie ziehen, auf welcher der Gegner einen Bauer ſtehen hat, um vor dem Hinterhalt der feindlichen Thürme deſto mehr geſichert zu ſein.

16. Sr. E7-F5. H2-H4.
17. Sr. F5-D4. L. C1-E3.
18. Sr. D4-F3†. K. F2-F3†.
19. Lr. F6-B2†. T. A1-B1.
20. Lr. B2-F6. G2-G4.
21. G7-G6. G4-G5.
22. Lr. F6-G7. H4-H5.
23. Tr. E8-E7. Tr. H1-H4.
24. T. A8-E8. L. E3-D2.
25. Tr. E7-E4. H5-G6†.
26. H7-G6†. T. B1-H1.
27. B7-B5. L. D2-C3.
28. Tr. (E4-E3*.)

Durch dieſen Zug wird er einem baldigen Matt unterliegen. Nur durch zeitiges Wegziehen und Umtauſchen der, den König umgebenden, Steine, kann er demſelben entgehen, z. B. durch Lr. G7-C3†. Siehe 3. Veränderung.

28. K. F3-F2.
29. Tr. E3-D3†. Tr. H4-H8*.
30. Lr. G7-H8†. T. H1-H8† M.

---

2. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
6. D. D8-C7.	Lr. F1-C4.
7. D6-E5†.	F4-E5†.
8. C6-C5.	

Durch diesen Zug verliert er nothwendig das Spiel.

8.	D. D4-D5.
9. S. B8-C6.	Sr. G1-F3.
10. S. C6-B4.	D. D5-D1.
11. A7-A6.	A2-A4.
12. Sr. G8-E7.	K. R.
13. G7-G6.	L. C1-G5.
14. Lr. F8-G7.	L. G5-F6.
15. Sr. E7-G8.	L. F6-G7†.
16. D. C7-G7†.	Sr. F3-G5.
17. Sr. G8-H6.	S. B1-C3.
18. S. B4-C6.	D. D1-D5.
19. S. C6-E7.	D. D5-D6.
20. L. C8-D7.	E5-E6.
21. L. D7-C6.	T. A1-D1.
22. Sr. H6-G4.	D. D6-D7*.
23. L. C6-D7†.	E6-D7†*.
24. K. E8-D8.	Sr. G5-E6 M.

---

3. Veränderung.

Stellung.

Weiß. K. F3 - D. D3 - T. H1 - Tr. H4 - L. C3 - B. A2; C4; D5; F4; G5.

Schwarz. K. G8 - D. D7 - T. E8 - Tr. E4 - Lr. G7 - B. A7; B5; C5; D6; F7; G6.

Schwarz.	Weiß.
28. Lr. G7-C3†.	D. D3-C3†.
29. Tr. E4-E3*.	D. C3-E3†.
30. T. E8-E3†.	K. F3-E3†.
31. K. G8-F8.	Tr. H4-H8*.
32. K. F8-E7.	T. H1-E1.
33. D. D7-F5.	

Um dem Könige den einzigen Ort zu öffnen, wodurch er der Gefahr entgehen kann.

33.	K. E3-F3*.
34. K. E7-D7.	Tr. H8-E8.
35. K. D7-C7.	T. E1-E7*.
36. K. C7-B6.	Tr. E8-B8*.
39. K. B6-A5.	Tr. B8-B5†*.
38. K. A5-A6.	T. E7-E3.

Wenn seine Königinn sich gegen meinen Thurm aufopfert, so könnte das ihm bevorstehende Matt auf irgend eine Art vermieden werden, wiewohl ich doch ein bedeutendes Uebergewicht behalte. Durch unaufhörliches Schachgeben würde das Spiel remis.

Anm. Diese Behauptung des Philidor in der ersten Anm. dieses Spiels ist zu kühn. Denn wenn der S. besser zieht, so wird ihm dieser Zug C7-C6 nichts schaden. Wenn er im 3. Zuge, anstatt zu schlagen, Sr. G8-F6 zieht, so werde ich so wohl mit D4-E5† als mit L. C1-G5, im Nachtheil sein. Im ersten Falle wird er mit D. D8-A5 Schach geben, und, je nach dem ich es decke, D. A5-E5†, oder Sr. F6-E4†, ziehen. Im zweiten Falle ist die Folge:

4. E5-D4†. D. D1-D4†.
Oder E4-E5.
5. D. D8-A5*. L. G5-D2.

Oder D4 - D2, wovon die Folge iſt:

6. Lr. F8 - B4. C2 - C3.
7. Sr. F6 - E4†, und hat ein beſſeres Spiel.

6. D. A5 - C5.

Nun bietet er den Umtauſch der Königinnen an, zieht hernach D7 - D5 und hat eine gute und bequeme Stellung.

---

4. Veränderung.

Stellung.

Weiß. K. C1 - D. F2 - T. D3 - Tr. H1 - S. C3 - L. D4 - B. A2; B2; E5; F4; G5; H5.

Schwarz. K. G8 - D. C7 - T. A8 - Tr. F8 - Sr. E7 - L. F7 - B. A7; B6; D5; F5; G6; H7.

Schwarz.	Weiß.
22. G6 - H5†.	T. D3 - H3.
23. D. C7 - D7.	

Er zieht nicht B6 - B5, weil er voraus ſieht, daß ich dagegen K. C1 - B1 ziehen und dadurch ſo wohl meinen Bauer A2 decken, als auch meinem Springer C3 Freiheit verſchaffen werde.

23.	D. F2 - E2.
24. D. D7 - E6.	S. C3 - B5.
25. Sr. E7 - C6.	L. D4 - C3.
26. D5 - D4.	S. B5 - D4†.
27. Sr. C6 - D4†.	L. C3 - D4†.
28. D. E6 - A2†.	L. D4 - C3.
29. T. A8 - D8.	Tr. H1 - D1.
30. L. F7 - B3.	Tr. D1 - D8†.
31. D. A2 - A1*.	K. C1 - D2.
32. Tr. F8 - D8†*.	T. H3 - D3.
33. Tr. D8 - D3†*.	D. E2 - D3†.
34. D. A1 - D1*.	K. D2 - E3.
35. D. D1 - G1*.	K. E3 - D2.
36. D. G1 - F2*.	K. D2 - C1.
37. D. F2 - F4†*.	

Wenn man mit ſeiner Königinn in das Spiel des Gegners eingedrungen iſt, ſo muß man, wo möglich, ſolche Züge zu thun ſuchen, wodurch man zugleich Schach bieten und einen Stein angreifen, und ſogar beim Schlagen deſſelben von neuem Schach bieten kann. Dieß iſt um ſo nöthiger, wenn etwa der Gegner darauf wartet, Schach zu bieten, und dadurch vielleicht am Ende matt zu ſetzen.

37.	D. D3 - D2.
38. D. F4 - F1*.	D. D2 - E1.
39. D. F1 - E1†*.	L. C3 - E1†.
40. K. G8 - F7.	K. C1 - D2.
41. K. F7 - G6.	L. E4 - H4.
42. F5 - F4.	K. D2 - C3.
43. L. B3 - E6.	K. C3 - D4.
44. K. G6 - F5.	B2 - B4.
45. K. F4 - G4.	L. H4 - F2.
46. H5 - H4.	

Der S. gewinnt unfehlbar.

---

8. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Schwarz.	Weiß.
1. E2 - E4.	C7 - C5.
2. (F2 - F4).	

Oder C2 - C3. Siehe 4. Veränderung.

2. S. B8-C6.
3. Sr. G1-F3. D7-D5.
4. E4-E5. L. C8-G4.
5. H2-H3. L. G4-F3†.
6. D. D1-F3†. E7-E6.
7. Lr. F1-B5. Sr. G8-E7.
8. K. R. D. D8-B6.
9. Lr. B5-C6†*.

Zöge ich dafür Lr. B5-E2, so würde er gewinnen. Denn die Folge würde sein:

9. S. C6-D4.
10. D. F3-D3. C5-C4 ꝛc.
9. Sr. E7-C6†.
10. C2-C3. Lr. F8-E7.

Wenn er C5-C4* zöge, so wäre dieß ein unnützer und vielleicht schädlicher Zeitverlust für ihn. Denn es muß billig nicht anders, als mit Vortheil eines Steins, oder zum Gewinn eines Zeitpunkts, Schach geboten werden.

11. K. G1-H1. K. (R.-G8.)

Oder er rochirt nach C8. Siehe 2. Veränderung.

12. S. B1-A3. F7-F6.
13. D. F3-G4. Sr. C6-A5.
14. (E5-F6.)

Durch diesen Zug verliere ich das Spiel, weil ich den Gegner dadurch Zeit gewinnen lasse, seine Thürme zu verdoppeln. Ein besserer Zug wäre Tr. F1-E1 gewesen. Siehe 1. Veränderung.

14. Tr. F8-F6†.
15. D2-D3. T. A8-F8.
16. S. A3-C2. Lr. E7-D6.
17. B2-B3. D. B6-C7.
18. G2-G3. Tr. F6-G6.

Hätte er E6-E5 gezogen, so zöge ich dagegen S. C2-E3, und er dann D. C7-C6, womit er seinen Sieg schneller entscheiden würde.

19. D. G4-F3. Sr. A5-C6.

Um ihn auf das Feld F5 zu bringen.

20. L. C1-D2. Sr. C6-E7.
21. T. A1-E1. Sr. E7-F5.
22. G3-G4. Sr. F5-E7.
23. T. E1-E2. Tr. G6-F6.

Da seine Absicht, meinen Bauer G4 hervor zu locken, erreicht ist, so greift er nun meinen Bauer F4 an, dessen Niederlage ihm den Sieg bringt.

24. D. F3-G2. Lr. D6-F4†.
25. L. D2-F4†. Tr. F6-F4†.
26. Tr. F1-F4†. D. C7-F4†.
27. T. E2-E6†. Sr. E7-G6.
28. T. E6-E1. Sr. G6-H4.
29. D. G2-D5†*. K. G8-H8.
30. D. D5-E4. D. F4-G3.

Der S. gewinnt das Spiel.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
14. Tr. F1-E1.	F6-F5†.

Ein besserer Zug wäre F6-F5 gewesen.

15. Tr. E1-E5†.	Tr. F8-F6.
16. D2-D3.	Tr. F6-G6.
17. D. G4-E2.	D. A8-F8.
18. F4-F5.	Tr. G6-F6.
19. L. C1-G5.	Tr. F6-F7.
20. Tr. E5-E6†.	Lr. E7-D6.
21. G2-G4.	

Ich muß gewinnen.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11.	K. R.-C8.
12. D2-D3.	H7-H5.
13. S. B1-A3.	F7-F6.
14. D. F3-E2.	F6-E5†.
15. F4-E5†.	G7-G5.
16. S. (A3-C2)	

Oder D. E2-E1. Siehe 3. Veränderung.

16.	G5-G4.
17. B2-B3.	T. D8-G8.
18. L. C1-F4.	D. B6-D8.
19. S. C2-E3.	D. D8-E8.
20. L. F4-H2.	

Um den Gegner zu reizen, daß er G4-G3 ziehn. Denn wenn ich alsdann L. H2-G1 ziehe, so steht mein König von des Gegners eigenen Bauern bedeckt, und ich kann über dieß auch durch L. F4-H2 meinem Thurm Luft machen.

20.	D. E8-G6.
21. T. A1-D1.	D5-D4.
22. C3-D4†.	Br. C6-D4†.
23. D. E2-D2.	Lr. E7-G5.
24. T. D1-E1.	Br. D4-F5.
25. L. H2-F4.	Lr. G5-F4†.
26. Tr. F1-F4†.	G4-H3†.

Wenn man eine Oeffnung gegen den feindlichen König machen will, so muß man sich mit Wegnehmung des Bauers, der ihn bedeckt, nicht übereilen, bis man seine Steine zur Unterstützung des Angriffs in die gehörige Ordnung gestellt hat.

27. G2-G4.	Br. F5-E3†.
28. T. E1-E3†.	H5-G4†.
29. T. E3-G3.	D. G6-H5.
30. D. D2-E3.	B7-B6.
31. D3-D4.	T. G8-G5.
32. Tr. F4-E4.	C5-D4†.
33. D. E3-D4†.	Tr. H8-D8.
34. D. D4-C4*.	K. C8-B8.
35. D. C4-E6†.	H3-H2.
36. Tr. E4-E1.	D. H5-H4.
37. T. G3-E3.	G4-G3.

Der S. gewinnt.

---

3. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
16. D. E2-E1.	T. D8-G8.
17. S. A3-C2.	G5-G4.
18. L. C1-F4.	D. B6-D8.

Dieß ist ein besserer Zug, um seinen Angriff zu verstärken, als wenn er mit derselben meinen Bauer B2 genommen hätte. Denn man muß mit der Königinn nie einen Bauer nehmen, wenn sie dadurch im Angriff oder in der Vertheidigung aufgehalten wird.

19. Tr. F1-G1.	D. D8-E8.
20. H3-H4.	G4-G3.
21. L. F4-G3†.	D. E8-G6.
22. K. H1-H2.	D. G6-D3†.

Jetzt hat er den vorher aufgeopferten Bauer wieder gewonnen, und zugleich den Vortheil erhalten, daß er meine Mittelbauern getrennt, und sich gegen meinen König eine Oeffnung gemacht hat.

23. S. C2-E3.	D. D3-G6.
24. S. E3-F1.	T. G8-F8.
25. T. A1-D1.	Lr. E7-D8.

Es kommt ihm jetzt darauf an, den Bauer E5 anzugreifen, und mir, ihn zu vertheidigen.

26. T. D1-D2.	Lr. D8-C7.

27. T. D2-E2. T. F8-F5.
28. S. F1-D2. Tr. H8-F8.
29. S. D2-F3. D. G6-G7.

Wenn ich in dieser Lage wechselsweise Tr. G1-H1 und Tr. H1-G1 ziehe, so bleibt das Spiel unentschieden; ziehe ich aber den folgenden Zug, so muß der S. gewinnen.

30. Tr. G1-F1. Sr. C6-E5†.
31. L. G3-E5†. Lr. C7-E5†*.
32. T. E2-E5†. T. F5-E5†.
33. S. G3-E5†. Tr. F8-E1†.
34. D. E1-F1†. D. G7-E7†*.

Der S. gewinnt das Spiel.

---

4. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
2.	C2-C3.	S. B8-C6.
3.	D2-D4.	C5-D4†.
4.	C3-D4†.	D7-D5.
5.	E4-E5.	L. C8-F5.
6. S.	B1-C3.	E7-E6.
7. Lr.	F1-B5.	Sr. G8-E7.
8.	F2-F4.	Sr. E7-G6.
9. Sr.	G1-F3.	Lr. F8-E7.
10.	K. R.	K. R.

In dieser Stellung stehen beide Spiele gleich.

---

9. Spiel.

Gambit-Spiel.

(Gambit der Königinn.)

Pariser Schach-Club.

Weiß.		Schwarz.
1.	D2-D4.	D7-D5.
2.	C2-C4.	D5-C4†.
3.	(E2-E3)*).	

Oder ich ziehe D. D1-A4*, siehe 1.; oder E2-E4, siehe 2. Veränderung.

3. E7-E5.

Bei der Vertheidigung des Gambits muß dieser Bauer immer zwei Schritte thun, weil entweder der, welcher Gambit giebt, diesen Bauer nimmt und alsdann den Tausch der Königinnen geschehen lassen muß, aber mit dem Nachtheil, daß er wegen des schon geräckten Königs nicht mehr rochiren darf; — oder, wenn er diesen Bauer nicht nimmt, dann dem Gegner einigen Vortheil lassen muß, wie aus diesem Spiel und der zweiten Veränderung erhellen wird.

4. D. D1-A4*.

Dieß ist ein unnützer Zug. Besser wäre D4-D5 gewesen.

4.		C7-C6.
5.	D4-E5†.	B7-B5.
6. D.	A4-C2.	A7-A6.
7.	A2-A4.	L. C8-B7.
8.	A4-B5†.	C6-B5†.

In dieser Stellung scheint das Spiel des S. besser zu stehen.

---

1. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
3. D.	D1-A4*.	C7-C6.
4. D.	A4-C4†.	E7-E5.
5.	D4-E5†.	D. D8-A5*.

*) Gambitzug.

Der S. gewinnt den Bauer E5 wieder.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. E2-E4.	

In den vorigen Spielen zog ich E2-E3, um den Fehler zu benutzen, welchen der Gegner machte, als er zur Unterstützung des Gambitbauers den Zug B7-B5 that, wodurch ich in den Stand kam, zugleich seinen Thurm und den Bauer F7 durch den Zug D. D1-F3 anzugreifen. So bald ich aber sehe, daß er diesen Fehler nicht mehr macht, so thue ich besser, diesen Bauer Zwei, als Einen, Schritt vorzurücken. Denn im letztern Falle könnte er meinen Läufer C1, das halbe Spiel hindurch eingesperrt erhalten.

3.	E7-E5.
4. (D4-E5†.)	

Zöge ich dafür Lr. E1-C4†, so würde er dagegen D. D8-D4† ziehen, und bei einer bessern Stellung einen Bauer mehr behalten.

Oder ziehe ich D. D1-A4*, so siehe 3; oder D4-D5, so siehe 5. Veränderung.

4.	D. D8-D1†*.
5. R. E1-D1†.	L. C8-E6.
6. S. B1-D2.	B8-B5.

Er thut nach der gegenwärtigen Lage der Umstände wohl, den Bauer zu unterstützen, welcher den Gambitbauer genommen hat.

7. A2-A4.	C7-C6.
8. A4-B5†.	C6-B5†.
9. B2-B3.	A7-A5.

Wenn er dafür C4-B3†, oder C4-C3, zöge, so würde ich ihm durch den Zug Lr. F1-B5†* sein Spiel verderben.

10. B3-C4†.	B5-B4.

In dieser Stehung steht sein Spiel doch eben so gut, ob er gleich einen Bauer weniger hat. Denn er hat zwei Freibauern gegen einen einzelnen, oder entblößten, Bauer, den ich schwerlich retten kann.

---

3. Veränderung. (2.)

Weiß.	Schwarz.
4. D. D1-A4*.	C7-C6.
5. (D4-E5†.)	

Oder D4-D5. Siehe 4. Veränderung.

5.	D. D8-D4.
6. D. A4-C4†.	D. D4-E5†.
7. Sr. G1-F3.	D. E5-G7.

Oder D. E5-G5. Er hat ein gutes Spiel.

---

4. Veränderung. (3.)

Weiß.	Schwarz.
5. D4-D5.	B7-B5.
6. D. A4-D1.	C6-D5†.
7. E4-D5†.	Sr. G8-F6.
8. S. B1-C3.	Lr. F8-B4.
9. L. C1-D2.	Lr. B4-C3†.
10. L. D2-C3†.	D. D8-D6.

In dieser Stellung behält der S. seinen Vortheil, und wird es dahin bringen, meinen Bauer D5 zu nehmen.

---

5. Veränderung (2).

Weiß.	Schwarz.
4. D4-D5.	Lr. F8-C5.
5. Lr. F1-C4†.	Sr. G8-F6.
6. D. D1-C2.	Sr. F6-G4.

Durch dieſen Zug verliert er gewiß. Beſſer hätte er rochirt, worauf ich dann L. C1-G5, und er D D8-D6, gezogen hätte. In dieſer Stellung wären beide Spiele einander gleich geblieben.

7. Lr. C4-B5*.	C7-C6.
8. D. C2-C5†.	D. D8-A5.*.

Zöge er C6-B5*, ſo würde ich dagegen D. C5-B5†* ziehen.

9. S. B1-C3.	S. B8-D7.

Wenn er jetzt dafür C6-B5† zieht, ſo werde ich D. C5-C8†* ziehen; nachher ſeinen Springer durch D. C8-G4† rauben und folglich gewinnen.

Oder zieht er S. B8-A6, ſo werde ich durch Lr. B5-C6†* ſeine Königinn gewinnen.

Oder zieht er endlich A7-A6, ſo ziehe ich B2-B4, und nöthige ihn, ſeine Königinn zurück zu ziehen, wodurch ich nach der Rettung meines Läufers einen Stein gewonnen habe.

10. D5-C6†.	S. D7-C5†.
11. C6-B7†*.	D. A5-B5†.
12. B7-C8D*.	T. A8-C8†.

13. S. C3-B5†.

Ich gewinne das Spiel.

(Siehe Reinganums Veränderungen dieſes und der übrigen Gambit-Spiele am Ende dieſes Abſchnitts.)

---

10. Spiel.

Philidor.

Weiß.	Schwarz.
1. E2-E4.	E7-E5.
2. Lr. F1-C4.	

Dieß iſt in den erſten Zügen die beſte Stelle für dieſen Läufer, weil er die Richtung auf den Bauer F7 hat, der gemeiniglich zuerſt angegriffen wird.

2.	Lr. F8-C5.
3. C2-C3.	D. (D8-E7.)

Um zu verhindern, daß ich zwei Bauern auf die Mitte bringe. — Oder er zieht, um meinen Zug D2-D4 zu verhüten, S. B8 C6. Siehe 1. Veränderung.

4. Sr. (G1-F3.)	

Damit der Gegner nicht zwei Bauern auf der Mitte vereinige. — Oder ich ziehe Sr. G1-E2, verliere aber damit einen Bauer, wiewohl dieß ſonſt die rechte Stelle für den Springer iſt, weil er da die Bauern nicht am Vorrücken verhindert. Siehe 3. Veränderung.

4.	Sr. (G8-F6.)

Er würde ſchlecht geſpielt haben, wenn er Lr. C5-F2†* gezogen hätte, um mich am Rochiren zu verhindern. Aber wenn meine Offiziere nur ohne Störung ausrücken können, ſo ſchadet das Nichtrochiren nichts, und iſt zuweilen ſogar beſſer. S. 4. Veränderung.

5. D. D1-E2.	(D7-D6.)

Hätte er durch Sr. F6-G4 meinen Bauer F2 angegriffen, so würde er mir Zeit gelassen haben, meine Bauern in der Mitte zu vereinigen. Siehe 5. Veränderung.

6. (D2-D3.)

Zöge ich statt dessen D2-D4, so würde ich zwar die Mitte, aber auch nur für einen Augenblick, bezogen haben. Siehe 6. Veränderung.

6. C7-C5.

Hätte er dafür L. C8-G4 gezogen, so müßte ich sogleich H2-H3 vorrücken. Denn man darf nie durch die Richtung der feindlichen Läufer sich Zwang auflegen lassen, so lange man es vermeiden kann.

7. H2 H3. H7-H6.

Die beiden letzten Züge haben die Absicht, die feindlichen Läufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange zu belästigen.

8. L. C1-E3.

Um die Richtung des feindlichen Läufers C5 auf F2 zu unterbrechen, da mein Bauer D3 dieß nicht vermögen wird. Dieser Läufer ist der einzige Stein, der sich mit gutem Erfolge dem feindlichen Königsläufer entgegen stellen kann.

8. Lr. C5-E3†.

Zöge er sich statt dessen zurück, so gewönne ich ein Tempo. Wenn es auf Verwechselung der Steine ankommt, so muß man immer zuerst zu nehmen suchen.

9. D. E2-E3†. L. C8-E6.

10. Lr. C4-E6†. D. E7-E6†.

Jetzt ergibt sich der Nutzen des siebenten Zuges. Denn hätte ich diesen nicht gethan, so würde der S. durch Sr. F6-G4 zum Angriff meines Bauers F2, und hernach durch F7-F5, ein sehr gutes Spiel haben. — Dergleichen Fälle sind von großem Werth, und man muß sie sogleich ergreifen, besonders in Spielen, wo man genöthigt war, seine Springer vor seine Bauern zu stellen.

11. S. B1-D2. S. B8-D7.

12. R. R-G1. R. R-G8.

Dieses Spiel ist auf beiden Seiten gleich. Ich habe den Vortheil des Zuges erhalten. Nur derjenige wird den Vortheil der Stellung haben, der zuerst den Bauer F2, oder F7, zwei Schritte vorrücken lassen kann. — Die Gleichförmigkeit ist dadurch entstanden, daß der S. fast immer dieselben Züge, aber mit Geschicklichkeit und Erfolg, that. Dieß darf aber nie mechanisch und mit Uebertreibung, sondern muß mit Bedacht geschehen. Wollte er von jetzt an diese Manier fortsetzen, so würde er unfehlbar verlieren, weil er den Zug nicht hat.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3.	S. B8-C6.

Hätte er statt dessen C7-C6 gezogen, so blieben doch meine folgenden Züge dieselben.

4. D2-D4. (E5-D4†.)

Oder Lr. C5-B6.
Siehe 2. Veränderung.
5. Lr. C4-F7†*. K. E8-F7†.

Nimmt er ihn nicht, so muß ich sogleich Lr. F7-G8†; hernach, um den Läufer anzugreifen, B2-B4; und demnächst B4-B5 auf den Springer ziehen, um den feindlichen Bauer mit C3-D4† nehmen zu können.

6. D. D1-H5*. G7-G6.
7. D. H5-C5†.

Ich habe ein sehr gutes Spiel.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4.	Lr. C5-B6.
5. Sr. G1-E2.	Sr. G8-F6.
6. D. D1-D3.	K. R.
7. F2-F4.	E5-D4†.
8. E4-E5.	

Wenn auf diesen Zug der S. den Springer zurück zieht, so habe ich Gelegenheit, meine Bauern auf der Mitte fest zu setzen.

8. D7-D5.

Um meinen Läufer zurück zu treiben, und Zeit zu gewinnen, seinen Springer auf F6 zu retten.

9. Lr. C4-B3. Sr. F6-E4.
10. C3-D4†. F7-F5.

Um hernach L. C8-E6 ziehen zu können.

11. S. B1-C3. L. C8-E6.

In dieser Stellung stehen beide gleich. Ich habe den Vortheil des weit vorgerückten und unterstützten Bauers E5, und der S. die gute Stellung des Springers E4, welcher nur durch Verwechselung der Springer fortgeschafft werden kann. Geschähe dieses, so würde der S. seine Bauern auch auf der Mitte vereinigen, und einen derselben eben so weit vorgerückt haben, als ich.

---

3. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. Sr. G1-E2.	Lr. C5-F2†*
5. K. E1-F2†.	D. E7-C5*.
6. D2-D4.	D. C5-C4†.
7. S. B1-A3.	D. C4-E6.

Der S. muß gewinnen, weil er eine bessere Stellung und einen Bauer mehr hat.

---

4. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4.	Lr. C5-F2†*.
5. K. E1-F2†.	D. E7-C5*.
6. D2-D4.	D. C5-C4†.
7. Sr. F3-E5†.	D. C4-E6.
8. D. D1-F3.	D7-D6.
9. Sr. E5-D3.	Sr. G8-F6.
10. Tr. H1-E1.	K. R.

In dieser Stellung stehe ich besser, weil meine Steine mehr Freiheit und eine vortheilhaftere Ordnung haben.

---

5. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5.	Sr. F6-G4.
6. D2-D4.	E5-D4†
7. C3-D4†.	Lr. C5-B4*.
8. S. B1-C3.	

Denn wenn auch der S. den Springer nimmt, so gibt er dadurch nur Gelegenheit, daß ich meine Bauern auf der Mitte desto fester vereinige.

8. Sr. G4 - F6.
9. Lr. C4 - D3.

Durch E4 - E5 gewönne ich zwar zwei Züge. Allein wenn der S. durch D7 - D6 und F7 - F6 das Schlagen der Bauern nothwendig machte, so würde ich einen einzelnen ununterstützten Bauer haben. Es ist also besser, die beiden Bauern an der Spitze zu lassen, um die Oeffnung des Spiels zu verhüten, durch die Züge seines Springers hat er unnützer Weise zwei Züge verloren.

9. T. R.

Um hernach meinen Bauer E4 alsdann mit dem Thurm anzugreifen.

10. T. R.

Um diesen Bauer alsdann mit meinem Thurme zu unterstützen.

10. D7 _ D6.
11. H2 - H3. H7 - H6.
12. L. C1 - D2.

Ich werde unfehlbar gewinnen, wenn ich erst den Bauer F2 vorgerückt habe. Denn ich habe 5 Züge voraus, und weiter vorgerückte Bauern.

---

6. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	D2 - D4.	E5 - D4†.
7.	C3 - D4†.	Lr. C5 - B4*.
8.	L. C1 - D2.	Lr. B4 - D2†*.
9.	S. B1 - D2†.	D6 - D5.

Das Spiel steht gleich. Meine Bauern sind in der Mitte getrennt. Nur gegen einen Spieler, dem man überlegen ist, darf man einen solchen Anfang wagen. —

---

11. Spiel.

Philidor.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	Lr. F1 - C4.	C7 - C6.

Um D7 - D5 zu ziehen und dadurch theils meinen Läufer zu verjagen, theils die Mitte zu behaupten, und den Vortheil des Zuges zu gewinnen.

3. D2 - D4. E5 - D4†.
4. D. D1 - D4†. D7 - D6.

Zöge er Sr. G8 - F6, so würde ich durch E4 - E5 einige Tempo gewonnen haben.

5. F2 - F4. L. C8 - E6.

Weil er nicht anders meinen Läufer C4 unschädlich machen kann. — Hätte er statt dessen F7 - F5 gezogen, so müßte ich E4 - E5 ziehen.

6. Lr. C4 - E6†. F7 - E6†.
7. C2 - C4. (D6 - D5.)

Um meine Bauern zu trennen, oder sich selbst da fest zu setzen. — Ein schlechter Zug wäre C6 - C5 gewesen. Siehe 1. Veränderung.

8. C4 D5†. E6 - D5†.

Durch C6 - D5† würde er seine Steine einsperren.

9. E4 - E5. C6 - C5.
10. D. D4 - F2.

Es wäre nicht gut, damit von A4 aus Schach zu bieten. Viel besser entfernt sie sich, besonders zu Anfange des Spiels, nicht von der Mitte, um ihre Bauern unterstützen zu können.

10. S. B8 - C6.
11. Sr. G1 - F3. (D5 - D4.)

Ein sehr gefährlicher Zug wäre für ihn C5 - C4 gewesen. Siehe 2. Veränderung, aus welcher zugleich erhellt, wie viel bei verbundenen Bauern darauf ankomme, wenn man denjenigen Bauer, welcher an der Spitze steht, vorrückt.

12. K. R. D. D8 - D5.
13. Tr. F1 - D1.

Um zu verhindern, daß der S. C5 - C4 ziehe. Denn dadurch würde derselbe mit zwei unterstützten Bauern in mein Spiel eindringen, und sein Läufer F8 freie Wirksamkeit erhalten.

13. K. R.

Zöge er statt dessen B7 - B5, so würde ich durch S. B1 - C3 einen Bauer gewinnen.

14. B2 - B3. Sr. G8 - H6.
15. S. B1 - A3. Lr. F8 - E7.
16. L. C1 - B2.

Dieses Spiel steht völlig gleich. Die Läufer stehen auf beiden Seiten unter gleichem Zwange, und die Thürme sind frei.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7.	C6 - C5.
8. D. D4 - D3.	Sr. G8 - F6.
9. S. B1 - C3.	S. B8 - C6.
10. A2 - A3.	

Damit der S. nicht S. C6 - B4 auf meine Königinn ziehen könne. Dadurch hätte er sich in den Stand gesetzt, hernach den Bauer D6 vorzurücken und seine Steine frei zu machen.

10. Lr. F8 - E7.
11. Sr. G1 - F3. K. R.
12. G2 - G3.

Hätte ich statt dessen L. C1 - E3 gezogen, so würde der S., um diesen Läufer zu rauben, Sr. F6 - G4 gespielt haben. Dadurch hätte dieser seinen Läufer E7 frei gemacht. Außer dem ist es auch gut, daß man, so viel als möglich, einen Läufer von der Farbe des feindlichen Läufers zu behalten suchen müsse, weil man sich nur dadurch gegen die Nachstellungen desselben sichern kann.

12. S. C6 - A5.

Um ihn hernach gegen den Läufer C1 auszutauschen.

13. L. C1 - E3. S. A5 - B3.
14. T. A1 - D1. Sr. F6 - G4.
15. L. E3 - G1.

Alle diese Züge des S. sind nicht furchtbar. Denn sie zerstreuen meine Mitte nicht und seine beiden Springer lassen sich bald zurück treiben. — Hieraus erhellt, daß wirksame Angriffe nur mit mehrern vereinigten Steinen und äußerst selten mit einem, oder zweien, gethan werden müssen.

15. A7 - A6.

Um meinen Zug S. C3 - B5 auf seinen Bauer D6 zu verhüten.

16. H2 - H3. Sr. G4 - F6.
17. L. G1 - E3. Se. F6 - H5.
18. S. C3 - E2. S. B3 - A5.

Zöge er statt dessen D. D8-B6, um den Springer zu unterstützen, so würde ich sogleich G3-G4 ziehen.

19. K. R.

In dieser Stellung gewinne ich, wenn ich den Bauer D6 am Vorrücken verhindern kann, und mich nicht mit Vorziehen der Bauern meines rechten Flügels so sehr übereile, daß mein König außer Stande ist, denselben zu Hülfe zu kommen.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11.	C5 - C4.
12. L. C1 - E3.	Lr. F8 - B4 *.
13. S. B1 - C3.	

Wenn auch der S. diesen Springer nehmen sollte, so gewinne ich den Bauer D5, welchen ich nun mit Gewalt angreifen werde.

13.	Sr. G8 - E7.
14. K. R - G1.	Sr. E7 - F5.

Um meinen Läufer E3 zu nehmen, und hernach seinen Läufer gegen meine Königinn und meinen König zu richten, welches mir sehr gefährlich werden würde.

15. T. A1 - D1.

Um den S. zu nöthigen, entweder seinen Bauer D5 zu unterstützen, oder mit Lr. B4 - C3 zu schlagen.

15.	Sr. F5 - E3†.
16. D. F2 - E3†.	S. C6 - E7.
17. K. G1 - H1.	

Oder ich hätte S. C3 - D5† nehmen und hernach D. E3 - E4 ziehen können, um seinen Springer anzugreifen. Weil der S. aber seiner Königinn durch D. D8-B6* freien Ausgang verschafft haben würde, so ist dieses Wegrücken meines Königs nöthig.

17. Lr. B4 - C3†.

Um den Bauer D5 zu erhalten, den er nicht länger unterstützen kann.

18. B2 - C3†. K. R.

In dieser Lage gewinne ich, wenn ich den S. das Vorrücken seines Bauers D5 verwehre, und die Mitte behaupte, ohne mich mit dem Vorrücken meiner Bauern zu übereilen.

---

12. Spiel.

Philidor.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4.	E7 - E5.
2. Lr. F1 - C4.	C7 - C6.
3. D2 - D4.	

Dieser Zug ist sehr nothwendig. Mit jedem andern Zuge würde der Gegner Zeit und Angriff gewinnen. Denn wenn der S. etwa D7 - D5 zieht, so würde nicht zu verhindern sein, daß er seine Bauern auf der Mitte vereinigen und das Spiel gewinnen sollte.

3.	(E5 - D4†.)

Wenn er auch nicht schlägt, sondern etwa durch D7 - D5 mei-

nen Läufer angreift, so kann er doch nicht vermeiden, diesen Bauer D5 zu verlieren, weil derselbe von seinen übrigen Bauern abgesondert ist. Siehe 1. Veränderung.

4. D. D1 - D4†. D7 - D6.
5. F2 - F4. L. C8 - E6.

Um theils und hauptsächlich den Bauer D6 zu ziehen, und dadurch seinem Läufer F8 ein freies Feld zu öffnen; theils sich meinem Läufer entgegen zu stellen; theils endlich sich dieses Läufers bei Gelegenheit zu entledigen.

6. Lr. C4 - D3. D6 - D5.
7. E4 - E5. C6 - C5.
7. D. D4 - F2. S. (B8 - C6.)

Denn wenn er, statt mit seinen Offizieren vorzurücken, seine Bauern fortspielte, und etwa C5 - C4 zöge, so würde er noch eher verlieren. Denn zu weit vorgerückte und nicht hinlänglich unterstützte Bauern sind nicht nur verloren, sondern ziehen selbst auch den Verlust des Spiels nach sich. Siehe 2. Veränderung.

9. C2 - C3. G7 - G6.
10. H2 - H3. H7 - H5.

Um zu verhindern, daß meine vier Bauern auf seine drei Bauern eindringen. Derjenige, welcher am ersten die Bauern des Gegners zerstreuen kann, wird gewinnen.

11. G2 - G3.

Dieser Zug ist sehr nothwendig, weil der S. durch H5 - H4 die Vereinigung meiner Bauern leicht hindern könnte; indem dieser Bauer den meinigen bei dessen Vorrücken schlüge.

11. Sr. G8 - H6.
12. Sr. G1 - F3. Lr. F8 - E7.
13. A2 - A4. Sr. H6 - F5.
14. K. E1 - F1.

Um im Fall der Noth den Angriff zur Rechten, oder zur Linken, einleiten zu können.

14. H5 - H4.
15. G3 - G4. Sr. F5 - G3 *.
16. K. F1 - G2. Sr. G3 - H1 †.
17. K. G2 - H1 †.

Bei diesem Wechsel habe ich Vortheil, obgleich sonst der Thurm ein besserer Stein ist, als der Springer. Denn theils hat der feindliche Springer, um den Thurm zu schlagen, vier Züge gethan, da indessen mein Thurm nicht gerückt ist; theils setzt dieser Wechsel nun meinen König in Sicherheit, so daß ich nunmehr den Angriff fortsetzen kann; der S. mag nach G8, oder nach C8 hin, rochiren.

17. D. D8 - D7.
18. D. F2 - G1.

Zur Unterstützung meines Bauers G4, weil ich merke, daß der S. seinen Läufer gegen meine zwei Bauern vertauschen will, wodurch derselbe um so gewisser Vortheil haben würde, da meine ganze Stärke in der Stellung meiner Bauern besteht.

18. A7 - A5.
19. L. C1 - E3.

Um den S. zu verleiten, daß er C5 - C4 ziehe, welcher Zug sehr bald gegen denselben entscheidend würde, weil dadurch

meine Springer freies Spiel bekämen.

19. B7 - B6.

20. S. B1 - A3. K. R - C8.

Er rochirt nicht nach G8 hin, weil auf diesem Flügel meine Bauern weiter vorgerückt sind und in einer mächtigern Stellung stehen.

21. Lr. D3 - A6*. K. C8 - C7.

22. S. A3 - C2.

Wenn ich, statt zurück zu ziehen, um die feindlichen Bauern desto nachdrücklicher anzugreifen, mich damit aufhielte, durch S. A3 - B5 Schach zu bieten, so würde ich meinen Läufer in Verlegenheit gesetzt haben, und wenigstens zwei Züge verlieren.

22. T. D8 - A8.

23. Lr. A6 - B5. D. D7 - D8.

Um hernach D. D8 - F8 zu ziehen, und dadurch den Bauer mehr unterstützen zu können. Denn er sieht ein, daß von diesem Bauer C5 sein ganzes Spiel abhängt.

24. B2 - B4. D. D8 - F8.

25. B4 - C5†. B6 - C5†.

26. Sr. F3 - D2.

Um unabläſſig den Bauer C5 anzugreifen.

26. (C5 - C4.)

Um einen Zug vor mir zu gewinnen, und zugleich den Zug Sr. D2 - B3 zu verhüten. — Oder er zieht statt dessen F7 - F6. Siehe 4. Veränderung.

27. Sr. D2 - F3. F7 - F6.

Er mag nun ziehen, was er will: Er muß doch verlieren, weil meine Springer freies Spiel haben.

28. L. E3 - B6*. K. C7 - B7.

29. Lr. B5 - C6†*. K. B7 - C6†.

30. Sr. F3 - D4*. K. C6 - D7.

Wenn er statt dessen mit K. C6 - B6† den Läufer auch nähme, so würde ich durch S. D4 - E6†* nicht nur seinen Läufer, sondern auch seine Königinn, rauben.

31. F4 - F5. L. E6 - G8.

32. E5 - E6*. K. D7 - E8.

33. Sr. D4 - B5 Lr. E7 - D6.

34. D. G1 - D4.

Ich ziehe hernach D. D4 - D5†; dringe in das Spiel des Gegners ein, und gewinne sehr bald.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3.	D7 - D5.
4. E4 - D5†.	C6 - D5†.
5. Lr. C4 - B5*.	

Hätte ich statt dessen Lr. C4 - D3 gezogen, so hätte ich den Vortheil des Zuges und der Stellung verloren, weil der S. durch E5 - E4 sich sogleich der Mitte bemächtigt haben würde.

5. L. C8 - D7.

6. Lr. B5 - D7†*. S. B8 - D7†.

7. D4 - E5†. S. D7 - E5†.

8. D. D1 - E2. D. D8 - E7.

Wenn er den Springer durch einen andern Zug deckte, so würde er ihn durch F2 - F4 verloren haben.

9. S. B1 - C3. K. R.

10. L. C1 - F4. S. (E5 - C6.)

Oder S. E5 - C4, wodurch er zwar den Angriff auf den Bauer D5 mir überläßt, aber dagegen

eine angreifende Stellung nimmt, indem sein Springer dadurch gedeckt ist, daß ich meine Königinn nicht bewegen kann. Siehe 3. Veränderung.

11. K. R.

Nun habe ich auf die Erhaltung meines Läufers F4 und den Angriff seines Bauers D5 zu denken.

11. D. E7 - E2†.
12. Sr. G1 - E2†. D5 - D4.
13. S. C3 - E4. F7 - F6.

Wenn er dafür T. D8 - E9 gezogen hätte, so würde ich durch den Zug S. E4 - G5 zwar meinen Springer E2 aufopfern, aber dafür auch durch S. G5 - F7† seinen Bauer F7 rauben, und den Thurm angreifen.

14. H2 - H4. H7 - H5.
15. Tr. H1 - H3. Sr. G8 - H6.
16. L. F4 - H6†. Tr. H8 - H6†.
17. Tr. H3 - D3. T. D8 - E8.
18. Sr. E2 - D4†. S. C6 - B4.

Zöge er statt dessen T. E8 - E4†, so würde ich nicht nur Sr. D4 - C6† ziehen, sondern hernach auch durch Tr. D3 - D8* seinen Läufer F8 erobern.

19. Tr. D3 - E3. S. B4 - A2†*.
20. K. C1 - B1. S. A2 - B4.
21. S. E4 - D6*.

Ich gewinne das Spiel.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8.	C5 - C4.
9. Lr. D3 - E2.	D5 - D4.
10. C2 - C3.	D4 - D3.
11. Lr. E2 - F3.	L. E6 - D5.
12. B2 - B3.	B7 - B5.
13. A2 - A4.	C4 - B3†.
14. A4 - B5†.	L. D5 - F3†.
15. Sr. G1 - F3†.	S. B8 - D7.
16. L. C1 - E3.	T. A8 - B8.
17. C3 - C4.	S. D7 - B6.
18. S. B1 - D2.	Lr. E8 - B4.
19. K. R - G1.	

Ich würde leicht gewinnen, da alle meine Bauern auf dem rechten Flügel gedeckt, und die beiden vorgedrungenen Bauern des S. getrennt und also verloren sind.

---

3. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
10.	S. E5 - C4.
11. K. R.	

Hätte ich statt dessen B2 - B3 auf seinen Springer gezogen, so müßte der S. auch D. E7 - B4 ziehn.

11. D. E7 - B4.
12. D. E2 - G4*.

Schlüge ich hier dafür mit S. C3 - D5†, so wäre ich durch D. B4 - B2† sogleich matt.

12. T. D8 - D7.
13. T. D1 - D5†. D. B4 - B2†*.
14. K. C1 - D1. S. C4 - B6.

Um nun selbst dem Matt zu entgehen. — Hier muß der Springer so lange stehen, als Thurm und Königinn ihm drohen; er müßte denn den Thurm schlagen, oder Schach geben, können.

15. T. D5 - D3. K. C8 - D8.
16. K. D1 - D2. Lr. F8 - B4.

Er hat ein gutes Spiel. (Einen beſſern Zug hätte Philidor den S. mit S. B6 - C4* thun laſſen.)

4. Veränderung.

Stellung.

W. K. H1 - D. G1 - T. A1 - Sr. D2 - S. C2 - Lr. B5 - L. E3 - B. A4; C3; E5; F4; G4; H3.

S. K. C7 - D. F8 - Tr. H8 - T. A8 - S. C6 - Lr. E7 - L. E6 - B. A5; C5; D5; F7; G6; H4.

Weiß.	Schwarz.
26.	F7 - F6.
27. Sr. D2 - B3.	C5 - C4.
28. L. E3 - B6*.	K. C7 - B7.
29. Sr. B3 - C5*.	Lr. E7 - C5†.
30. L. B6 - C5†.	D. F8 - G8.
31. T. A1 - B1.	L. B7 - C7.
32. L. C5 - D6*.	K. C7 - D8.
33. D. G1 - B6*.	

Ich gewinne das Spiel.

13. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4.	E7 - E5.
2. Lr. F1 - C4.	C7 - C6.

Aus der Folge wird ſich ergeben, daß dieſer Zug ſchlecht war. Er hätte aber doch ſeine Abſicht erreicht, welche dahin ging, ſeine Bauern auf der Mitte feſten Fuß faſſen zu laſſen, wenn ſie nicht durch meinen nachfolgenden Zug vereitelt wäre.

3. (D2 - D4.)

Oder ich ziehe nicht ſo gut Sr. G1 - F3. Denn beim Anfang eines Spiels hat man zwar die Abſicht, ſeine Steine heraus zu bringen; aber die Art, wie es geſchieht, iſt nicht gleichgültig, und muß ſich nothwendig nach dem Gange richten, den der Gegner nimmt. Siehe Veränderung.

3.	D. D8 - E7.
4. D4 - D5	D7 - D6.
5. D. D1 - E2	F7 - F5.
6. S. B1 - C3.	Sr. G8 - F6.
7. L. C1 - G5.	H7 - H6.
8. L. G5 - F6†.	

Um keine Zeit zu verlieren, und den Gegner keine gewinnen zu laſſen.

8.	D. E7 - F6†
9. K. R.	Lr. F8 - E7.
10. Sr. G1 - H3.	

Um hernach F2 - F4 ziehen zu können. Der S. könnte zwar dieſen Springer angreifen und ſogar mit ſeinem Läufer C8 nehmen; allein er beſorgt, dadurch ſeinen linken Flügel, wohin er eben rochiren will, zu ſchwächen.

10.	C6 - C5.
11. F2 - F4 - K. R.	
12. F4 - E5†.	D. F6 - E5†.
13. E4 - F5†.	D. E5 - E2†.
14. S. C3 - E2†.	L. C8 - F5†.
15. Sr. H3 - F4.	Lr. E7 - G5.
16. G2 - G3.	S. B8 - D7.
17. Lr. C4 - D3.	L. F5 - G4.
18. Tr. H1 - F1.	

Ich würde ſonſt einen Bauer verlieren.

18.	S. D7 - E5.
19. K. C1 - D2.	

Wenn keine Königinn mehr im Spiel ist, so ist es oft sehr rathsam, den König vorrücken zu lassen; auch gibt es kein anderes Mittel, einen Doppelbauer zu verhüten.

19.		C5 - C4.	
20.	Lr. D3 - E4.	B7 - B5.	
21.	H2 - H3.	L. G3 - E2†.	
22.	K. D2 - E2†.	Lr. G5 - F4†.	
23.	G3 - F4†.	S. E5 - D7.	
24.	K. E2 - E3.	T. A8 - E8.	
25.	T. D1 - E1.	S. D7 - C5.	
26.	K. E3 - F3.	T. E8 - E7.	
27.	Lr. E4 - G7.		

Dieß ist der Zug, welcher das Spiel entscheidet und zum Siege führt; so wie jeder andere Zug den Verlust des Spiels verursacht hätte.

27.		T. E7 - E1†.	
28.	Tr. F1 - E1†.	A7 - A5.	
29.	Tr. E1 - E7.		

Ich muß, so bald als möglich, meine Thürme in das Spiel des Gegners ziehen, damit sie seinem Könige den Gang versperren, unterdessen mein eigener Freiheit behält, nach Gefallen vorzurücken.

29.		B5 - B4.	
30.	B2 - B3.	C4 - B3†.	
31.	C2 - B3†.	Tr. F8 - A8.	
32.	K. F3 - E3.	A5 - A4.	
33.	B3 - A4†.	S. C5 - A4†.	
34.	Tr. E7 - D7.	S. A4 - C3.	
35.	Tr. D7 - D6†.	S. C3 - C2†.	
36.	Tr. D6 - B6.	K. G8 - F8.	
37.	Tr. B6 - B7.		

Um zu verhindern, daß der feindliche König vorrücken und meinem Bauer D5 den Weg zur Dame versperren könne.

37.		S. A2 - C3.	
38.	Tr. B7 - F7*.	K. F8 - G8.	
39.	D5 - D6.	Tr. A8 - D8.	
40.	D6 - D7.	B4 - B3.	
41.	K. E3 - D4.	B3 - B2.	
42.	Tr. F7 - E7.	S. C3 - B5*.	
43.	K. D4 - C5.	S. B5 - C7.	
44.	K. C5 - C6.	K. G8 - F8.	
45.	Tr. E7 - E8*.		

Nach der Meinung der Verf. habe ich gewonnen. Aber dieser letzte Zug ist ganz falsch. Denn er macht mich das Spiel verlieren, indem die Folge sein würde

45.		S. C7 - E8†.	
46.	D7 - E8. D.†*.	Tr. D8 - E8†.	
47.	Lr. G6 - E8†.	K. F8 - E8†.	

Nun mag ich ziehen, was ich will, so zieht der S. B2 - B1. D., und gewinnt offenbar das Spiel.

Eine bessere Fortsetzung des Spiels vom 44. Zuge des S. an wäre folgende:

45.	Tr. E7 - F7*.	K. F8 - G8.	
46.	K. C6 - C7†.	Tr. D8 - A8!	
47.	K. C7 - B7.	Tr. A8 - D8.	
48.	Tr. F7 - E7.	K. G8 - F8.	
49.	Tr. E7 - E8*.	Tr. D8 - E8†,	
50.	D7 - E8. D†M.		

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	Sr. G1 - F3.	Lr. F8 - D6.
4.	C2 - C3.	Lr. D6 - C7.
5.	D2 - D4.,	E5 - D4†.
6.	C3 - D4†.	Sr. G8 - E7.
7.	Sr. F3 - G5.	D7 - D5.

Hätte er statt dessen rochirt, so hätte ich D. D1 - H5 gespielt, und, wenn H7 - H6 dagegen gezogen hätte, mit dem Zuge Sr. G5 - F7† das Spiel gewonnen.

8. E4-D5†. C6-D5†.
9. Lr. C4-D3. H7-H6.
10. D. D1-H5. K. R.
11. Sr. G5-F3. S. B8-C6.
12. K. R. D. D8-D6.
13. S. B1-C3. A7-A6.

Um zu verhindern, daß ich durch S. C3-B5 ſeine Königinn und ſeinen Läufer zugleich angreife, die er gern beide in der gegenwärtigen Stellung erhalten will.

14. L. C1-D2. F7-F5.
15. S. C3-E2. G7 G5.
16. H2-H4.

Ich will den Gegner reitzen, ſeinen Bauer G5 vorzurücken, und dadurch die Freiheit erhalten, L. D2-F4 zu ziehen, um deſſen Königinn wegzuſchaffen, deren Richtung auf dieſe Linie mir gefährlich iſt. Allein durch dieſen Zug gewinnt er doch einen Bauer, und in der Folge das ganze Spiel. Hätte ich dafür lieber G2-G3 gezogen, ſo würde das Spiel unentſchieden geworden ſein.

16. G5-G4.
17. L. D2-F4. D. D6-G6.
18. D. H5-H6†*. Sr. E7-G6†.
19. L. F4-C7†. G4-F3†.
20. G2-F3†. Sr. G6-H4†.
21. F3-F4. Sr. H4-F3*.
22. K. G1-G2. Sr. F3-D4†.
23. S. E2-D4†. S. C6-D4†.
24. Tr. F1-H1. K. G3-H7.
25. Tr. H1-H5. Tr. F8-G8*.

Um meinen König zu zwingen, ſich auf ſeine Linie zurück zu ziehen, damit meine Thürme nicht verdoppelt werden.

26. K. G2-H1. Tr. G8-G4.
27. L. C7-E5. K. H7-G6.
28. Tr. H5-H3. S. D4-C6.
29. F2-F3. S. C6-E5†.

Er verliert zwar dagegen ſeinen Thurm; aber gewinnt einen Bauer mehr und erleichtert ſich den Sieg.

30. F3-G4†. S. E5-G4†.
31. T. A1-F1. L. C8-D7.
32. Tr. H3-G3. H6-H5.
33. T. F1-E1. K. G6-F6.
34. K. H1-G1. T. A8-H8.
35. B2-B3. D5-D4.
36. T. E1-C1. L. D7-C6.
37. T. C1-C4. T. H8-D8.
38. Lr. D3-C2. L. C6-E4.
39. T. C4-C7. S. G4-E3.
40. Lr. C2-E4†. F5-E4†.
41. Tr. G3-G7. S. E3-F5.
42. Tr. G7-F7*. K. F6-E6.
43. K. G1-F2. D4-D3.

Der S. gewinnt das Spiel.

14. Spiel.

Der S. gibt den Zug nnd den Bauer F7 vor.

Pariſer Schach-Club.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	G7 - G6.
2.	D2 - D4.	Lr. F8 - G7.
3.	(H2-H4.)	

Oder F2-F4. Siehe Veränderung.

3.		E7 - E5.
4.	C2 - C3.	Sr. G8 - E7.
5.	D4 - E5†.	

Ich ſchlage ihn, weil der Gegner genöthigt iſt, meinen Bauer mit ſeinen Läufer wieder zu nehmen, wodurch ich ihm einen Zug

abgewinnen, indem ich nun F2-F4 ziehe.

5.		Lr.	G7-E5†.
6.	F2-F4.	Lr.	E5-G7.
7.	Lr. F1-C4.	S.	B8-C6.
8.	H4-H5.		D7-D6.
9.	Sr. G1-H3.		

Da ich den Bauer H2 einmal vorgerückt habe, so ist es besser, so, als Sr. G1-F3., zu ziehen, um nicht meiner Königinn den Weg zu versperren.

9.		L.	C8-H3†.

Er muß sich diesen Springer vom Halse schaffen, weil derselbe sonst mit zwei Zügen in sein Spiel eindringen würde.

10.	Tr. H1-H3†.	D.	D8-D7.
11.	D. D1-B3.	S.	C6-A5.
12.	Lr. C4-F7†.	K.	E8-F8.
13.	D. B3-E6.	D.	D7-E6†.
14.	Lr. F7-E6†.	S.	A5-C6.
15.	G2-G4.	S.	C6-D8.
16.	Lr. E6-B3.	Sr.	E7-C6.
17.	S. B1-A3.		A7-A6.
18.	L. C1-E3.	S.	D8-F7.
19.	K. R.	K.	F8-E7.
20.	G4-G5.	Tr.	H8-F8.
21.	F4-F5.		G6-F5†.
22.	E4-F5†.	K.	E7-D7.
23.	Lr. B3-E6*.	K.	D7-D8.
24.	H5-H6.	Lr.	G7-E5.
25.	G5-G6		H7-G6†.
26.	E5-G6†.	S.	F7-H8.

Der W. muß das Spiel unfehlbar gewinnen.

Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.
3.	F2-F4.		E7-E6.
4.	Sr. G1-F3.		D7-D6.
5.	C2-C4.	S.	B8-D7.
6.	E4-E5.		

Da er nicht unterlassen würde, D6-D5 zu ziehen, um meinem Läufer F1, wenn derselbe auf D3 gezogen würde, den Weg zu versperren: so komme ich ihn durch diesen Zug zuvor.

6.		S.	D7-B6.
7.	Lr. F1-D3.	K.	C8-D7.
8.	S. B1-C3.	D.	D8-E7.
9.	L. C1-E3.	Sr.	G8-H6.
10.	H2-H3.	K.	R-C8.
11.	E5-D6†.		C7-D6†.
12.	B2-B4.	K.	C8-B8.
13.	A2-A4.	S.	B6-C8.
14.	C4-C5.		D6-D5.
15.	B4-B5.	Sr.	H6-F7.
16.	K. R.	K.	B8-A8.

Er weiß bei diesem schon verlornen Spiele nichts, als diesen unnützen Zug, zu thun. —

Dieses Spiel wird nur fortgesetzt, um einen ganz regelmäßigen Angriff zu lehren.

17.	D. D1-B3.	L.	D7-E8.
18.	A4-A5.	D.	E7-C7.
19.	B5-B6.	D.	C7-E7.
20.	A5-A6.		

Ich habe immer noch Zeit genug, B6-A7†. zu ziehen, und rücke lieber diesen Bauer vor, da der Gegner ihn wegen der Richtung meines Thurms A1 gegen seinen König nicht schlagen darf.

20.		L.	E8-C6.

14. A7-B6†.
15. K. R. - G1.

Ich rochire nach G1 hin, um den Bauer F2 unterſtützen zu können, wenn er zur Beſchützung des Bauers E5 vorgerückt ſein wird.

15. S. B8-D7.
16. Sr. F4-E6†. D. E7-E6†.
17. F2-F4. Sr. E8-C7.
18. T. A1-E1. G7-G6.

Um zu verhindern, daß ich durch F4-F5 ſeine Königinn angreife, wodurch meine zwei Bauern auf der Mitte vereinigt werden könnten.

19. H2-H3.

Um meine Bauern durch den Zug G2-G4 hernach zu verbinden, und durch ihre Vereinigung deſto nachdrücklicher anzugreifen.

19. D5-D4.
20. S. C3-E4. H7-H6.

Damit mein Springer abgehalten werde, ſeine Königinn durch den Zug S. E4-G5 zu vertreiben, welches meinen Bauern freies Spiel geben würde.

21. B2-B3. B6-B5.
22. G2-G4. Sr. C7-D5.
23. S. E4-G3.

Um hernach F4-F5 zu ziehen. Dieſer Bauer bekommt alsdann eine dreifache Unterſtützung durch den Läufer D3, den Thurm F1 und den Springer G3.

23. Sr. D5-E3.

Um dieſen Anſchlag zu vereiteln, und meine Bauern zu trennen. Dieß würde auch gewiß geſchehen, wenn er nach G6-G5 zöge. Allein ich komme dieſem durch die Aufopferung meines Thurms zuvor.

24. T. E1-B3†. D4-E3†.
25. D. D2-E3†. T. A8-A2†.
26. Tr. F1-E1.

Um meinen Bauer E5 zu decken. Denn dieſer wäre in Gefahr gekommen, wenn ich hernach F4-F5 zöge.

26. D. E6-B3†.
27. D. E3-E4. D. B3-E6.

Um die Abſicht meiner Königinn, welche jetzt das Schachmatt einleiten will, zu vereiteln.

28. F4-F5. G6-F5†.
29. G4-F5†. D. E6-D5.

Er bietet das Verwechſeln der Königinnen an, um meinen Anſchlag auf das Schachmatt zu vernichten.

30. D. E4-D5†*. C6-D5†.
31. Lr. D3-B5†. S. D7-B6.
32. F5-F6.

Da ich einen Läufer auf dem weißen Felde (B5) habe, ſo ziehe ich meine Bauern auf ein ſchwarzes, weil jener dann den feindlichen König, oder was für ein Stein ſich ſonſt zwiſchen meine Bauern ſchleichen wollte, verjagen kann. Dieß iſt eine wichtige Regel für den Fall, wo man angreift, und vorgedrungene Bauern hat. Dagegen im Fall, wo man ſich vertheidigt, muß man umgekehrt die Bauern auf die Farbe des Läufers bringen.

32. T. A2-B3.
33. Lr. B5-D3. K. G8-F7.
34. Lr. D3-F5. S. B6-C4.
35. S. G3-H5. Tr. F8-G8*.

36. Lr. F5-G4. S. C4-D2.
37. E5-E6*. K. (F7-G6).
Oder K. F7-F8. Siehe 2. Veränderung.
38. F6-F7. Tr. G8-F8.
39. S. H5-F4*. K. G6-G7.
40. Lr. G4-H5.

Ich bringe ungehindert einen Bauer zur Dame, und gewinne.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
12.	Lr. B6-E3†.
13. D. D2-E3†.	Lr. C8-E6.
14. Gr. E2-F4.	D. D8-E7.
15. Gr. F4-E6†.	D. E7-E6†.
16. K. R. -G1.	S. B8-D7.
17. F2-F4.	G7-G6.
18. H2-H3.	Gr. E8-G7.
19. G2-G4.	C6-C5.
20. S. C3-E2.	D5-D4.
21. D. E3-D2.	S. D7-B6.
22. S. E2-G3.	S. B6-D5.
23. T. A1-E1.	S. D5-E3.

Um die Linie meiner Bauern zu trennen, welches ihm auch durch den nachfolgenden Zug G6-G5 gelingen würde.

24. T. E1-E3†.

Um dieß zu verhindern, weil ich die Absicht habe, den Bauer meines Königs zur Dame zu führen.

24.	D4-E3†.
25. D. D2-E3†.	D. E6-A2†.
26. F4-F5.	D. A2-B2†.
27. F5-F6.	Gr. G7-E8.
28. G4-G5.	D. B2-D4.
29. D. E3-D4†.	C5-D4†.
30. E5-E6†.	Gr. E8-D6.
31. S. G3-E4.	Gr. D6-F5.
32. Tr. F1-F5†.	

Um mit Gewalt in die Dame zu kommen.

32.	G6-F5†.
33. S. E4-D6.	F5-F4.
34. E6-E7.	Tr. F8-B8.
35. Lr. D3-C4*.	K. G8-H8.
36. S. D6-F7*.	K. H8-G8.
37. S. F7-D8*.	K. G8-H8.
38. E7-E8 D M.	

2. Veränderung.

Stellung.

W. K. G1 - T. E1 - S. H5 - L. G4 - B. E6; F6; H3;
S. K. F7 - T. B2 - Tr. G8 - S. D2 - B. B7; D5; H6.

Weiß.	Schwarz.
37.	K. F7-F8.
38. Tr. E1-A1.	T. B2-B1*.
39. Tr. A1-B1†.	S. D2-B1†.
40. K. G1-H2.	S. B1-C3.
41. S. H5-F4.	S. C3-E4.
42. S. F4-D5†.	Tr. G8-G5.
43. E6-E7*.	K. F8-F7.
44. Lr. G4-E6*.	K. F7-E6†.
45. E7-E8 D*.	

Ich gewinne unfehlbar.

16. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. erhält den Zug, der W. den Springer B8 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7-E5.	E2-E4.
2. Sr. G8-F6.	D2-D3.
3. Lr. F8-C5.	F2-F4.
4. D7-D6.	F4-F5.

Um seinem Läufer C8 ein Hin-

derniß in den Weg zu stellen, und den Angriff überhaupt desto schneller zu bewerkstelligen, wenn er nach G8 rochirt.

5. (H7-H6).

Oder Sr. F6-E4†. Siehe 3. Veränderung.

5. C2-C3.

6. D6-D5. D. D1-F3.

Nähme ich mit E4-D5† den angebotenen Bauer, so würde ich dadurch gerade seine Absicht erfüllen, welche auf die Zerstreuung meiner Mittelbauern gerichtet ist.

7. C7-C6. L. C1-E3.

8. Lr. C5-D6. S. B1-D2.

9. K. R.

Oder weil er Gefahr sieht, wenn er nach G8 rochirt, da meine Bauern von dieser Seite so weit vorgedrungen sind; so macht er Anstalt, nach C8 zu rochiren und zieht L. C8-D7. Siehe 2. Veränderuug.

9. K. R.

Ich rochire darum nach C1, weil auf dieser Seite seine Bauern nicht weit vorgerückt sind, und seine Steine ihre Richtung nicht auf meinen König haben; zumahl da er nach der andern Seite hin rochirt, und mir dadurch freie Hand gelassen hat, den Angriff einzurichten, und gegen seinen König Oeffnungen zu verschaffen, wie die Folge ergeben wird.

10. Lr. D6-C7.

Zöge er ihn nicht zurück, so würde sein Bauer D5 geschlagen werden, so bald ich seinen Springer F6 verjagt hätte.

10. G2-G4.

Dieser Bauer wird immer mit Vortheil vorgerückt, wenn er nur unterstützt ist, weil dadurch eine Oeffnung gegen den feindlichen König gemacht werden wird, der dieß nicht abwenden kann, wenn er, wie hier, H7-H6 gezogen hat.

11. Sr. F6-H7. H2-H4.

12. F7-F6. Sr. G1-H3.

13. D5-D4.

Dieser Zug ist den Umständen nach der beste. Für mich ist keine Gefahr von dem Wegnehmen desselben zu fürchten, da der Gegner von dieser Oeffnung gegen meinen König keinen Nutzen ziehen kann, vielmehr gegen den seinigen selbst eine Oeffnung gemacht wird, die er nicht verhüten kann.

13. C3-D4†.

14. E5-D4†. L. E3-F4.

15. Lr. C7-F4†. D. F3-F4†.

16. B7-B5. S. D2-F3.

17. C6-C5. G4-G5.

18. F6-G5†. H4-G5†.

19. H6-H5.

Nicht aber H6-G5†, um den König nicht zu entblößen, welches er aber doch in der Folge nicht vermeiden kann.

19. Sr. H3-F2.

20. D. D8-E8. D. F4-H4.

21. G7-G6. (F5-G6†).

Oder F5-F6. Siehe 1. Veränderung.

22. D. E8-G6†. Lr. F1-E2.

23. L. C8-E6. D. H4-H5†.
24. D. G6-G7 G5-G6.
25. Sr. H7-F6. D. H5-G5.
26. L. E6-A2†. S. F3-E5.
27. T. A8-E8. Sr. F2-G4.
28. Sr. F6-G4†. S. E5-G4†.
29. T. E8-E6. S. G4-H6*.

Ich werde gewinnen.

---

1. Veränderung.

Stellung.

S. K. G8 - D. E8 - Tr. F8 - T. A8 - Sr. H7 - L. C8 B. A7; B5; C5; D4; G6; H5.

W. K. C1 - D. H4 - Tr. H1 - T. D1 - Sr. F3 - S. F2 - Lr. F1 - B. A2; B2; D3; E4; F5; G5.

Schwarz.	Weiß.
21.	F5-F6.
22. Tr. F8-F7.	

Um seinem Springer einen Zufluchtsort zu öffnen.

22.	Lr. F1-H3.
23. L. C8-B7.	D. H4-F4.
24. Sr. H7-F8.	S. F3-E5.
25. Tr. F7-H7.	T. D1-F1.

Nicht aber F6-F7*, weil dieser Bauer durch seine Unterstützung die Stärke meines Spiels ausmacht, und mehr werth ist, als der Thurm, den ich durch diesen Zug erobern könnte.

26. T. A8-D8.	Sr. F2-D1.
27. Tr. H7-F7.	Lr. H3-G2.

Um meinem Thurm H1 freien Gang zu verschaffen. Dieß ist ein entscheidender Zug. Denn von der Wahrnehmung der Zeit zum Angriff hängt alles ab.

28. K. G8-H7. Tr. H1-H5†*.

Ich opfere diesen Thurm auf, weil ich mir dadurch Freiheit verschaffe, den Zug G5-G6 zu thun.

29. G6-H5†.	D. F4-F5*.
30. K. H7-G8.	G5-G6.
31. Sr. F8-G6†.	D. F5-G6†*.
32. K. G8-F8.	D. G6-H6*.
33. K. F8-G8.	T. F1-F5.

Oder auch S. E5-G6, womit ich gewinne.

---

2. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
9. L. C8-D7.	A2-A4.

Mit diesem und dem folgenden Zuge habe ich die Absicht, mir gegen seinen König eine Oeffnung zu verschaffen, wenn er auf dieser Seite rochiren sollte.

10. D. D8-C7.	B2-B4.
11. D5-D4.	C3-D4†.
12. Lr. D6-B4†.	D4-E5.
13. D. C7-E5†.	T. A1-B1.
14. A7-A5.	

Zöge er dafür D. E5-C3, so müßte ich mit D. F3-D1 mich decken.

14.	Sr. G1-E2.
15. K. R. - G8.	G2-G4.
16. Sr. F6-H7.	H2-H4.
17. F7-F6.	K. E1-F2.

Um meinen Thürmen gegenseitige Unterstützung zu verschaffen, wenn erst mein Läufer fortgerückt ist.

18. B7-B5.	A4-B5†.
19. C6-B5†.	D3-D4.

639806 A

20. D. E5-E7. Sr. E2-C1†.
21. L. D7-C6. D4-D5.
22. L. C6-D7. Sr. C1-D3.
23. Lr. B4-D6. Sr. D3-F4.
24. Lr. D6-F4†.

Weil dieſer Springer ihm ſehr beſchwerlich iſt.

24. D. F3-F4†.
25. T. A8-B8. S. D2-F3.

Durch dieſen Zug ſetze ich mich in den Stand, G4-G5 zu ziehen, um gegen ſeinen König eine Oeffnung zu machen.

26. Tr. F8-E8. Lr. F1-D3.
27. B5-B4. G4-G5.
28. F6-G5†. H4-G5†.
29. H6-G5†. S. F3-G5†.
30. Sr. H7-G5†. D. F4-G5†.
31. D. E7-E5. T. B1-G1.
32. D. E5-B2*. K. F2-F3.
33. Tr. E8-F8.

Um meinen Bauer F5 am Vorrücken zu verhindern.

33. D. G5-H6.
34. K. G8-F7. D. H6-D6.
35. T. B8-D8. Tr. H1-H7.
36. Tr. F8-G8. E4-E5

Dieſer Zug iſt entſcheidend. Denn obgleich dadurch mein Bauer F5 und ſelbſt der Läufer D3, aufgeopfert zu werden ſcheint, und auch meine Königinn angegriffen wird, wenn er L. D7-F5†. gezogen hat: ſo laſſe ich ihn nun nicht mehr aus dem Schach, bis er matt iſt.

37. L. D7-F5†. E5-E6*.
38. K. F7-F6. L. E3-G5*.
39. K. F6-G6. Lr. D3-F5†*.
40. K. G6-F5†. D. D6-F4*.
41. K. F5-G6. D. F4-E4M.

3. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
5. Sr. F6-E4†.	D3-E4†.
6. D. D8-H4*.	K. E1-D2.
7. D. H4-E4†.	D. D1-F3.
8. L. C8-F5†.	D. F3-E5†.
9. L. F5-E4†.	S. B1-C3.
10. L. E4-G6.	G2-G4.

Um ihn zu verhindern, F7-F5 zu ziehen, wodurch er alle ſeine Bauern auf der Mitte feſt ſetzen, den freien Gang meiner Steine hindern, und das Spiel unvermeidlich gewinnen würde.

11. Lr. C5-B4. H2-H4.

Sonſt würde er durch L. G6-E4 meinen Thurm H1 angegriffen haben.

12. H7-H5. G4-G5.
13. D6-D5. A2-A3.
14. Lr. B4-C3†*. K. D2-C3†.
15. K. R-C8. B2-B4.
16. F7-F5. Sr. G1-F3.
17. D5-D4*. K. C3-B3.
18. Tr. H8-E8. Lr. F1-C4.
19. E5-E4. Sr. F3-E1.

Zöge ich dafür Sr. F3-D2, ſo würde dieſer Springer meinem Läufer C1 hinderlich ſein. Der Gegner würde dieſen Umſtand benutzen, und ſogleich F5-F4 ziehen. Dadurch würde er drei Freibauern, d. h. ſolche Bauern bekommen, die keinen feindlichen Bauer mehr vor ſich haben, welcher ihr Vordringen verhindern könnte. Dieſe ſind von großem Nutzen, weil ſie die Steine decken, womit man in das feindliche Spiel eindringt.

20. A7-A6. L. C1-F4.
21. E4-E3. Sr. E1-G2.
22. Tr. E8-E7. Lr. C4-D3.
23. L. G6-F7*. K. B3-B2.
24. G7-G6. Tr. H1-E1.
25. T. D8-E8. C2-C3.
26. D4-C3†*. K. B2-C3†.
27. E3-E2. K. C3-D2.
28. L. F8-D5. Sr. G2-E3.
29. L. D5-F3. Lr. D3-E7.
30. T. E8-D8*. K. D2-C3†.

Ich gewinne das Spiel.

Zöge ich aber dafür Lr. E2-D3., so würde er L. F3-E4 ziehen und einen Stein gewinnen.

---

17. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. erhält den Zug und gibt dem W. den Springer B8 vor.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7-E5.	E2-E4.
2.	Lr. F8-C5.	Lr. F1-C4.
3.	Sr. G8-F6.	D2-D3.
4.	H7-H6.	Sr. G1-F3.
5.	D7-D6.	C2-C3.
6.	K. R.	K. R.
7.	C7-C6.	D3-D4.
8.	E5-D4†.	C3-D4.
9.	Lr. C5-B6.	Lr. C4-D3.

Weil ich voraus sehe, daß er mit D6-D5 diesen Läufer angreifen wird. Ich ziehe ihn also lieber zurück. Denn wenn er nun den Zug thut, so kann ich E4-E5 dagegen ziehen und dadurch zwei Bauern auf der Mitte fest setzen, welches zur bessern Vertheidigung und zum Gewinn nothwendig ist.

10. L. C8-G4. L. C1-E3.
11. Tr. F8-E8. S. B1-C3.
12. Lr. B6-C7. H2-H3.

Um dadurch das Eindringen eines feindlichen Läufers, oder Springers, zu verhüten. — Doch ist ein solcher Zug alsdann nachtheilig, wenn die feindliche Königinn gleich nachher Schach bieten kann.

13. L. G4-H5. T. A1-C1.

Weil ich meine Thürme sich gegenseitig unterstützen lassen will, wenn ich mich genöthigt sehen sollte, meinen Läufer auf B1 zurück zu ziehen, und weil diese Linie offen ist, wohin man seine Thürme vorzüglich gern bringt. Dieser Zug setzt mich in den Stand, bei einem der folgenden Züge den Bauer E4 vorzurücken, und dadurch den ganzen Angriff des Gegners zu stören und die Freiheit seiner Steine zu hindern.

14. L. H5-G6. Sr. F3-D2.
15. D6-D5. F2-F3.

Um meinen Bauer E4 zu decken, und 2 Bauern auf der Mitte zu behalten.

Doch ist dieser Zug im Anfang eines Spiels und vor dem Rochiren nicht rathsam. Z. B. in folgendem Spiele:

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7-E5.	E2-E4.
2.	Sr. G8-F6.	F2-F3.
3.	Sr. F6-E4†.	F3-E4.
4.	D. D8-H4*, womit der S. unfehlbar gewinnen würde.	

16. T. A8 - C8. Lr. D3 - B1.
17. Lr. C7 - B8. E4 - E5.
18. L. G6 - B1†. T. C1 - B1†.
19. Sr. F6 - H7. F3 - F4.
20. D. D8 - H4. D. D1 - G4.

Um die Königinnen zu verwechſeln, wobei Derjenige Vortheil hat, dem vorgegeben iſt. Der Gegner wird dieſen Tauſch alſo vermeiden und ſeine Königinn lieber zurück ziehen. Dadurch gewinne ich aber Zeit, meine Königinn zum Angriff in Wirkſamkeit zu ſetzen.

21. D. H4 - E7. F4 - F5.
22. K. G8 - H8.

Um ihn aus der Richtung meiner Königinn wegzubringen. Denn man muß König und Königinn nie der Gefahr eines verdeckten Schachs ausſetzen. Eben ſo muß man die vor dem König, oder der Königinn, ſtehenden Bauern frei zu behalten ſuchen, und zu dem Ende letztere von da wegſetzen, wohin die feindlichen Steine gerichtet ſind.

22. F5 - F6.
23. G7 - F6†. L. E3 - H6.
24. Tr. E8 - G8. D. G5 - H4.
25. Tr. G8 - G6. T. B1 - E1.
26. D. E7 - C7. L. H6 - F4.
27. T. C8 - G8. E5 - F6†.

Da ihm die Verdoppelung ſeiner Thürme und das Wegnehmen meines Bauers G2 nichts mehr helfen kann, ſo ſetze ich durch dieſen Zug meinen Angriff fort, und verliere keine Zeit mit Deckung dieſes Bauers.

28. Tr. G6 - G2†*. K. G1 - H1.
29. D. C7 - C8. L. F4 - B8†.
30. D. C8 - B8†. Sr. D2 - F3.
31. Tr. G2 - B2†. Sr. F3 - F5.

Theils um vielleicht durch Sr. E5 - F7†. matt zu ſetzen, theils weil es rathſam iſt, einen Stein in die Linie zu ziehen, auf welcher ſeine Steine ihre Richtung auf meinen König haben, zumal wenn der Gegner keine Bauern mehr hat, um meine vorgerückten Steine wegzujagen.

32. D. B8 - C7. Tr. F1 - G1.

Ich gewinne.

---

18. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Der S. erhält den Zug und den Bauer F2 vor, und und gibt dem W. dagegen den Springer B8 vor.

Anm. In Spielen dieſer Art darf ich nicht, wie in andern, D2-D4 ziehen. Denn der Gegner gewinnt dieſen Bauer durch ſein Schachbieten, und zwei Bauern weniger ſind beinahe ſo viel werth, als der vorbekommene Springer.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5.	G2 - G3.
2. H7 - H5.	(E2 - E3.)

Wenn ich ſtatt deſſen Sr. G1 - F3 ziehe, ſo bin ich ohne Rettung verloren. Denn er greift nun dieſen Springer mit ſeinen Bauern an; gewinnt dadurch Zeit, mich einzuſchließen, und zu verhindern,

daß ich mich gegen sein Schachbieten mit der Königinn wehren kann. Siehe Veränderung.

3.		H5-H4.	G3-G4.
4.		D7-D5.	H2-H3.
5.	Lr.	F8-D6.	Lr. F1-G2.
6.		E5-E4.	Sr. G1-E2.
7.		C7-C5.	D2-D3.
8.		E4-D3†.	C2-D3†.
9.	Sr.	G8-E7.	S. B1-C3.
10.	L.	C8-E6.	L. C1-D2.
11.		A7-A6.	D. D1-C2.
12.		B7-B5.	K. R-C1.
13.	K.	R.	Sr. E2-F4.
14.	Lr.	D6-C7.	Sr. F4-E6†.
15.		F7-E6†.	S. C3-E2.
16.	Lr.	C7-D6.	S. E2-F4.
17.	Lr.	D6-F4†.	E3-F4†.
18.	T.	A8-C8.	K. C1-B1.
19.		C5-C4.	D3-D4.
20.		A6-A5.	T. D1-F1.
21.		B5-B4.	L. D2-E1.
22.	Sr.	E7-C6.	D. C2-F2.
23.		A5-A4.	D. F2-E3.
24.	Tr.	F8-E8.	G4-G5.
25.	D.	D8-B6.	L. E1-F2.
26.		A4-A3.	B2-B3.
27.		C4-B3†.	A2-B3†.
28.	Sr.	C6-A5.	T. F1-C1.
29.	T.	C8-A8.	K. B1-A2.

Um ihn hinter den Bauern des Gegners selbst zu decken, da sie so mächtig vorgedrungen sind. Dadurch gewinne ich Zeit, theils den entworfenen Angriff zu verfolgen, theils Steine zu seiner Vertheidigung herbei zu holen.

30.	Sr.	A5-B7.	Lr. G2-F1.
31.	S.	B7-D6.	Lr. F1-D3.
32.	Tr.	E8-E7.	F4-F5.
33.	T.	A8-E8.	F5-F6.
34.		G7-F6†.	G5-F6†.
35.	Tr.	E7-B7.	D. E3-G5*.
36.	K.	G8-F8.	Tr. H1-G1.

Ich gewinne.

Veränderung.

	Schwarz.		Weiß.
2.			Sr. G1-F3.
3.		E5-E4.	Sr. F3-D4.
4.		C7-C5.	Sr. D4-B3.
5.		D7-D5.	Lr. F1-G2.
6.		H5-H4.	E2-E3.
7.	Lr.	F8-D6.	G3-G4.
8.		H4-H3.	

Er zieht hernach D. D8-H4*, und L. C8-G4†M.; ich mag ziehen, was ich will.

---

19. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. erhält den Zug nnd den Bauer F2 vor.

	Schwarz.		Weiß.
1.		E7-E5.	S. B1-C3.
2.		D7-D5.	E2-E4.
3.	(D5-D4.)		

Oder D5-E4†. Siehe 5. Veränderung.

3.			S. C3-E2.
4.	Sr.	(G8-F6.)	

Besser hätte er L. C8-G4 gezogen, um sich einen der Springer vom Halse zu schaffen, deren Vereinigung ihn besiegen wird. Siehe 6.; — oder D. D8-H4*, siehe 4. Veränderung.

4.			S. E2-G3.

Dieſe Art des Angriffs durch die auf eine Seite gebrachten Springer wird, des vorgegebenen Bauers und Zuges ungeachtet, gelingen, wenn der Gegner nicht die regelmäßigſte Vertheidigung entgegen ſetzt.

5. L. C8 - G4. Lr. (F1 - E2)

Oder Sr. G1 - F3. Siehe 2. Veränderung.

6. L. G4 - E2†. D. D1 - E2†.
7. C7 - C5. Sr. G1 - F3.
8. Lr. F8 - D6. D2 - D3.
9. S. B8 - C6. K. R.

Oder L. C1 - D2, um nach C1 zu rochiren. Siehe 3. Veränderung.

10. K. R. C2 - C3.
11. (B7 - B5.)

Nicht ſo gut wäre H7 - H6 geweſen. Denn, wenn gleich im Allgemeinen das Vorrücken der Thurmbauern rathſam iſt, um die Offiziere des Gegners vom Vordringen abzuhalten, oder zurück zu treiben; ſo gibt es davon doch Ausnahmen, wovon dieſes eine iſt. Siehe 1. Veränderung.

11. L. C1 - G5.
12. H7 - H6. L. G5 - F6.
13. D. D8 - F6†.

Zieht er dafür G7 - F6†, ſo werde ich S. G3 - F5 ziehen, und, wenn er alsdann K. G8 - H7 gezogen hat, mit D. E2 - D2 gewinnen.

13. Sr. F3 - D4†.
14. S. C6 - D4†. C3 - D4†.
15. D. F6 - E6. D4 - D5.
16. D. E6 - D7. S. G3 - F5.
H7. D. E2 - H5.
18. F7 - F6. Tr. F1 - F3.
19. Tr. F8 - G8. Tr. F3 - G3.
20. T. A8 - F8. D. H5 - G6*.
21. K. H7 - H8. Tr. G3 - H3.

Ich werde gewinnen.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. H7 - H6.	Sr. F3 - H4.
12. B7 - B5.	D. E2 - F3.
13. Lr. D6 - E7.	Sr. H4 - F5.
14. Sr. F6 - H7.	D. F3 - G4.
15. Lr. E7 - G5.	H2 - H4.
16. Lr. G5 - F6.	L. C1 - H6†.

Ich muß gewinnen.

---

2. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
5.	Sr. G1 - F3.
6. L. G4 - F3†.	D1 - F3†.
7. Lr. F8 - D6.	Lr. F1 - C4.
8. K. R.	K. R.
9. S. B8 - D7.	D2 - D3.
10. C7 - C6.	L. C1 - G5.
11. H7 - H6.	S. G3 - F5.

Dieſer gute Zug entſcheidet für mich den Sieg.

12. Lr. D6 - C7. L. G5 - H4.
13. K. G8 - H7.

Um den Bauer H6 zu unterſtützen, und bei Gelegenheit den Bauer F7 ziehen zu können.

13. G2 - G4.
14. G7 - G5. L. H4 - G5†.
15. H6 - G5†. D. F3 - H3*.
16. K. H7 - G8. D. H3 - H6.
17. Sr. F6 - E8.

Um dem drohenden Matt auszuweichen. Er kann ihm aber nicht entgehen, weil er im Anfange einen einzigen unrichtigen Zug gethan hat.

17. Tr. F1 - F3.
18. S. D7 - F6. D. H6 - G6*.

(Anm. Dieser Zug ist falsch. Denn sein Bauer F7 würde meine Königinn schlagen. Indessen könnte das Spiel so fortgesetzt werden:

Schwarz.	Weiß.
18.	D. H6-G5†*.
19. K. G8-H8.	Tr. F3-H3*.
20. S. F6-H7.	D. G5-H6.
21. D. D8-F6.	D. H6-F8†M.
	oder D. H6-H7†M.

Wenn er im 21. Zuge S. E8-F6 zieht, so ziehe ich auch D. H6 - G7 M.)

19. K. G8 - H8. Tr. F3 - H3*.
20. S. F6 - H7. D. G6 - H7M.

---

3. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
9.	L. C1 - D2.
10. K. R.	K. R - C1.
11. B7 - B5.	S. G3 - F5.
12. A7 - A5.	G2 - G4.
13. Sr. F6 - E8.	

Zöge er Sr. F6 - G4†, so würde ich durch Tr. H1 - G1 das Spiel gewinnen. Durch sein Zurückziehen des Springers verliert er so viel an Zeit, als ich daran zur Fortsetzung meines Angriffs gewinne.

13. H2 - H4.
14. A5 - A4. G4 - G5.
15. B5 - B4. H4 - H5.
16. B4 - B3. C2 - B3†.
17. A4 - B3†. ⌊A2 - A3.

Wenn feindliche Bauern, so wie hier, gegen den König eindringen, so muß man sich hüten, einen der beiden Bauern des Springers, oder des Thurms, zu ziehen, wenn er nicht von einem feindlichen Bauer angegriffen wird. Ein solcher Bauer des Gegners deckt alsdann meinen König, steht der Richtung seiner eigenen Steine im Wege und verschafft mir die nöthige Zeit, um meinen Angriff zu verfolgen, oder den des Gegners abzuwehren.

18. T. A8 - A4. G5 - G6.
19. H7 - H6. G6 - F7†*.
20. Tr. F8 - F7†. D. E2 - G2.
21. K. G8 - F8. Tr. H1 - G1.
22. Tr. F7 - A7.

Oder S. C6 - E7. Aber er wird doch verlieren.

22. L. D2-H6†.
23. D. D8-F6. Sr. F3-H4.
24. C5-C4. T. D1-F1.
25. Tr. A8-F7. L. H6-G7†*.

Ich werde gewinnen.

---

4. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
4. D. D8 - H4*.	S. E2 - G3.
5. S. B8 - C6.	

Zöge er dafür Sr. G8 - F6, so würde ich Sr. G1 - F3 ziehen, und wenn er D. H4-G4 gezogen, mit Sr. F3 - E5†. einen Bauer gewinnen.

5.		Sr.	G1-F3.
6.	D. H4-E7.	Lr.	F1-C4.
7.	L. C8-G4.	K.	R.
8.	K. R.		H2-H3.
9.	L. G4-F3†.	D.	D1-F3†.
10.	F7-F6.	S.	G3-F5.
11.	D. E7-D7.		D2-D3.
12.	G7-G6.	S.	F5-G3.
13.	Lr. F8-E7.	Lr.	C2-C3.
14.	H7-H5.	Lr.	C4-D5.
15.	H5-H4.	S.	G3-E2.
16.	Sr. G8-H6.	L.	C1-H6†.
17.	Tr. H8-H6†.	T.	A1-C1.
18.	D4-C3†.		B3-C3†.
19.	T. D8-F8.		D3-D4.
20.	F6-F5.	D.	F3-E3.
21.	F5-F4.	D.	E3-F3.
22.	Lr. E7-F6.	Tr.	F1-D1.
23.	Lr. F6-G7.	Lr.	D5-C6†.
24.	D. D7-C6†.		D4-D5.
25.	D. C6-B6*.	K.	G1-H2.
26.	G6-G5.		C3-C4.
27.	D. B6-G6.		C4-C5.
28.	Tr. H6-H8.		C5-C6.
29.	B7-B6.	D.	F3-A3.
30.	A7-A5.	D.	A3-D3.
31.	K. C8-D8.	D.	D3-F3.

Meine Königinn geht auf dieses Feld zurück, um das Eindringen seiner Bauern auf meinen König zu verhindern.

32.	Tr. H8-G8.	D.	F3-G4.
33.	T. F8-F7.	S.	E2-C3.
34.	Lr. G7-F8.		

Um meinen Zug D5-D6 zu verhindern, wenn ich diesen Bauer vorher mit S. C3-B5 unterstützt habe.

34.		S.	C3-B5.
35.	Lr. F8-D6.	S.	B5-A7.
36.	K. D8-E7.		

Seine Absicht ist, seinen König auf H6 zu führen, um von da aus die Königinnen zu wechseln, oder doch die meinige zu entfernen, die dem Vordringen seiner Bauern im Wege steht.

36.		Tr.	D1-E1.
37.	Tr. G8-F8.	Tr.	E1-F1.
38.	K. E7-F6.		

Zöge er dafür D. G6-E4†, so würde ich D. G4-E6* ziehen und das Spiel bliebe unentschieden.

38.		Sr.	A7-B5.
39.	Lr. D6-C5.	T.	C1-E1.
40.	K. F6-G7.	T.	E1-E2.

Wenn ich, statt dessen Sr. B5-C3 zöge, so würde er durch Lr. C5-B4 den Gang meines Springers behindern.

41.	K. G7-H6.	D.	G4-F3.
42.	D. G6-H5.	D.	F3-H5†*.
43.	K. H6-H5†.	Sr.	B5-C3.
44.	F4-F3.		G2-F3†.
45.	T. F7-F3†.	Tr.	F1-F3†.
46.	Tr. F8-F3†.	Sr.	C3-D1.
47.	Tr. F3-F1.	T.	E2-D2.
48.	G5-G4.		H3-G4†.
49.	K. H5-G4†.	Sr.	D1-B2.
50.	Tr. F1-E1.	T.	D2-G2*.
51.	K. G4-F3.	Sr.	B2-D3.
52.	Tr. E1-E4†.	Sr.	D3-C5†.
53.	B6-C5†.		D5-D6.
54.	Tr. E4-F4.		D6-D7.
55.	Tr. F4-F8.	T.	G2-D2.
56.	Tr. F8-D8.	T.	D2-D5.
57.	E5-E4.	T.	D5-E5.
58.	E4-E3.	T.	E5-E8.
59.	E3-E2.	K.	H2-H3.
60.	K. F3-F2.	T.	E8-D8†.
61.	E2-E1.	T.	D8-F8*.

62. K. F2-G1. T. F8-G8*.
63. K. G1-H1. D7-D8D.
64. D. E1-E3*. K. H3-H4†.
65. D. E3-H6*. K. H4-G4.
66. D. H6-E6*. K. G4-F4.
67. D. E6-F7*. K. F4-E5.
68. D. F7-H5*. D. D8-G5.
69. D. H5-E2*. K. E5-F6.
70. D. E2-F2*. D. G5-F5.
71. D. F2-D4*. D. F5-E5.
72. D. D3-F2*. K. F6-E7.
73. D. F2-H4*. D. E5-G5.
74. D. H4-E4*. K. E7-D8.
75. D. E4-D3*. K. D8-C7†.
76. D. D3-H7*. Tr. G8-G7.
77. D. H7-H2*. D. G5-G3.

Ich muß gewinnen.

---

5. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3. D5-E4†.	S. C3-E4†.
4. F7-F5.	S. E4-F2.
5. Lr. F8-C5.	Sr. G1-H3.

Wenn ich dafür Lr. F1 - C4 zöge, so würde er dagegen mit Lr. C5 - F2†* schlagen, und, wenn ich dann diesen Läufer wieder nähme, durch das Schach mit seiner Königinn einen Stein gewinnen.

6. L. C8-E6.	C2-C3.
7. Sr. G8-F6.	Lr. F1-B5*.
8. C7-C6.	Lr. B5-A4.
9. S. B8-D7.	D. D1-E2.
10. D. D8-E7.	

Hätte er statt dessen rochirt, so hätten ich durch Sr. H3-G5 ihn sehr in Verlegenheit setzen können.

10.	K. R.

Hätte ich auch jetzt Sr. H3-G5 gezogen, so könnte er nur ohne Gefahr L. E6-G8 zurück ziehen. Denn die dadurch verlorne Zeit ersetzte sich durch das Verjagen meines Springers mit H7-H6 wieder.

11. K. R - C8.

In dieser Stellung muß er die Bauern seines linken Flügels vorrücken lassen, und wird wegen des vorbekommenen Vortheils das Spiel gewinnen.

---

6. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
4. L. C8-G4.	Sr. (G1-F3.)

Oder D2 - D3. Siehe 7. Veränderung.

5. L. (G4-F3†.)	

Oder D4 - D3. Siehe 8. Veränderung.

5.	G2-F3†.
6. D. D8-H4*.	S. E2-G3.
7. Sr. G8-F6.	Lr. (F1-C4.)

Wenn ich statt dessen zuerst D. D1-E2, und alsdann D. E2-B5* zöge, so würde er S. B8-D7 dagegen ziehen. Schlage ich alsdann mit D. B5-B7†, so zieht er T. A8-B8; zwingt meine Königinn zum Rückzuge und verschafft sich Zeit zur Fortsetzung des Angriffs. Siehe auch 9. Veränderung.

8. Sr. F6-H5.	K. E1-F2.
9. D4-D3.	C2-D3†.
10. Lr. F8-C5*.	K. F2-G2.
11. Sr. H5-F4*.	K. G2-F1.

12. D. H4-H3*. K. F1-E1.
13. D. H3-G2. Tr. H1-F1.
14. D. G2-H2†. S. G3-F5.
15. Sr. F4-G2*. K. E1-E2.
16. Sr. G2-E3*. Tr. F1-F2.
17. D. H2-F2†*. K. E2-F2†.
18. Sr. E3-D1†*.

Der S. gewinnt.

---

7. Veränderung. (6.)

Schwarz.	Weiß.
4.	D2-D3.
5. D. D8-H4*.	G2-G3.
6. D. H4-H5.	Lr. F1-G2.
7. F7-F5.	H2-H3.
8. L. G4-E2†.	Sr. G1-E2†.
9. F5-F4.	G3-F4†.
10. D. H5-H4*.	K. E1-F1.
11. Lr. F8-D6.	F4-F5.
12. Sr. G8-F6.	D. D1-E1.
13. D. H4-H5.	Sr. E2-G3.
14. D. H5-F7.	L. C1-D2.
15. S. B8-C6.	C2-C3.
16. K. R.-C8.	C3-C4.
17. G7-G6.	A2-A3.
18. T. D8-G8.	B2-B4.
19. G6-F5†.	Sr. G3-F5†.
20. D. F7-G6.	Tr. H1-G1.
21. Sr. F6-H5.	B4-B5.
22. S. C6-E7.	Sr. F5-E7†*
23. Lr. D6-E7†.	K. F1-E2.
24. Lr. E7-G5.	L. D2-G5†.
25. D. G6-G5†.	D. E1-F2.
26. Sr. H5-F4*.	K. E2-F1.
27. T. G8-F8.	Lr. G2-F3.
28. D. G5-H6.	Tr. G1-G3.
29. Sr. F4-D3†.	D. F2-C2.
30. D. H6-E3.	K. F1-G2.
31. T. F8-F3†.	Tr. G3-F3†.
32. Tr. H8-G8*.	K. G2-H2.
33. D. E3-F3†.	

Der S. gewinnt.

---

8. Veränderung. (6.)

Schwarz.	Weiß.
5. D4-D3.	S. E2-G3.
6. D3-C2†.	D. D1-C2†
7. L. G4-F3†.	G2-F3†.
8. A7-A6.	Lr. F1-C4.
9. S. B8-C6.	

Denn es ist die höchste Zeit, daß er den Springer vorrückt, um damit das Feld D4 zu beziehen.

9.	D2-D3.
10. S. C6-D4.	D. C2-G2.
11. Lr. F8-B4*.	K. E1-D1.
12. B7-B5.	L. C4-B3.
13. S. D4-B3†.	A2-B3†.
14. D. D8-D3†*.	

Der S. gewinnt.

---

9. Veränderung. (6.)

Schwarz.	Weiß.
7.	D. D1-E2.
8. Sr. F6-H5.	D. E2-F2.
9. Sr. H5-G3†.	D. F2-G3†.
10. D. H4-F6.	

In dieser Lage hat er den Vortheil des Angriffs verloren, und bleibt ihm nichts als der Vortheil des vorgegebenen Bauers übrig, mit welchem er schwerlich gegen einen ihm an Stärke überlegenen Spieler, der ihm vorgeben kann, gewinnen wird.

---

20. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. erhält den Zug und den Bauer F2 vor.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7-E5.	S. B1-C3.
2.	D7-D5.	D2-D4.
3.	E5-E4.	L. G1-F4.
4.	L. (C8-E6.)	

Oder, um von der Seite vorzudringen, von welcher ich vorgegeben habe, die also meine schwächere ist, G7-G5. Siehe 2. Veränderung.

4.		E2-E3.
5.	Lr. F8-D6.	Sr. G1-E2.
6.	C7-C6.	D. D1-D2.
7.	A7-A5.	

Er zieht diesen Bauer, weil er merkt, daß ich auf diesem Flügel rochiren will.

7.		L. F4-D6†.

Da das Rochiren nach G1 mir bedenklich geworden ist, so schlage ich lieber Stein um Stein, um nach G1 rochiren zu können.

8.	D. D8-D6†.	Sr. E2-F4.
9.	F7-F5.	Lr. F1-E2.
10.	Sr. G8-F6.	K. R.-G1.
11.	K. R.	S. C3-A4.
12.	S. B8-D7.	K. G1-H1.
13.	B7-B5.	S. A4-C3.
14.	G7-G5.	Sr. (F4-E6†.)

Oder Sr. F4-H5. Siehe 1. Veränderung.

15.	D. D6-E6†.	Tr. F1-G1.
16.	H7-H5.	S. C3-D1.
17.	Sr. F6-G4.	H2-H3.
18.	Sr. G4-F6.	

Dies ist kein verlorner Zug. Seine Absicht, den Bauer, welcher meinen König bedeckt, zum Vorrücken zu nöthigen, ist erreicht.

18.		S. D1-F2.
19.	H4-H5.	G2-G3.
20.	K. G8-F7.	K. H1-H2.
21.	T. F8-H8.	G2-H4†.
22.	G5-G4.	

Nicht so gut zöge er G5-H4†, denn dieser Bauer würde meinen König beschützen, und seinem eigenen Thurme den Weg zum Angriffe versperren.

22.		H3-G4†.
23.	Tr. H8-H4†*.	K. H2-G3.
24.	T. A8-H8.	Lr. G1-H1.
25.	D. E6-D6*.	K. G3-G2.
26.	Tr. H4-H2*.	Tr. H1-H2†.
27.	T. H8-H2†*.	

Dieser Zug ist besser, als wenn er mit D. D6-H2†* geschlagen hätte. Denn alsdann hätte ihm sein Thurm zum Gewinn des Spiels nichts helfen können. Jetzt hat er aber denselben in mein Spiel gebracht.

27.		K. G2-F1.
28.	D. D6-G3.	Lr. E2-D1.
29.	D. G3-G2*.	K. F1-E1.
30.	D. G2-G1*.	

Der S. wird gewinnen.

---

1. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
14.		Sr. F4-H5.
15.	Sr. F6-H5†.	Lr. E2-H5†.
16.	G5-G4.	D. D2-F2.

17. D. D6-E7. H2-H3.
18. D. E7-G5.
Der S. gewinnt.

---

2. Veränderung.

Schwarz.		Weiß.
4.	G7-G5.	L. F4-E5.
5.	F7-F6.	L. E5-G3.
6.	Kr. F8-D6.	L. G3-D6†.
7.	D. D8-D6†.	E2-E3.
8.	H7-H5.	Sr. G1-E2.
9.	C7-C6.	H2-H4.

Um in ſeine Bauern einzubrechen; oder auch, wenn er etwa G5 - G4 ziehen ſollte, für den Zug Sr. E2 - F4 Freiheit zu behalten.

10. G5 - G4.

Durch dieſen Zug verliert er ſeinen ganzen Vortheil. Denn theils wird es ihm nun ganz unmöglich, auf dieſer Seite meinen König anzugreifen, da dieſer von des Gegners eignen Bauern gedeckt ſteht, ungeachtet dieſe Seite meine ſchwächere iſt; — theils erhält nun mein Springer zu dem Zuge Sr. E2 - F4 Freiheit. — Er hätte alſo lieber L. C8 - G4 ziehen ſollen. Denn wer einen König angreift, muß entweder den Bauer, welcher ihn bedeckt, gleich wegnehmen; oder es in der Folge thun, wenn erſt die übrigen Steine zum Angriff geordnet ſind. Läßt er aber den Bauer, der durch das Schlagen eine Oeffnung gegen den feindlichen König hätte machen können, bloß vorwärts gehen, ſo muß, wie in dem gegenwärtigen Falle, ſein Angriff ſcheitern.

10. Sr. E2 - F4.
11. F6 - F5. G2 - G3.
12. Sr. G8 - F6. K. E1 - F2.

Weil der König von den, mitten unter meinen Bauern ſtehenden, feindlichen ſelbſt bedeckt wird.

13. L. C8 - E6. S. C3 - E2.

Um die Bauern meines linken Flügels vorrücken zu laſſen.

14. S. B8 - D7. D. D1 - D2.
15. S. D7 - B6. B2 - B3.
16. K. R. - C8.

Er könnte auch K. E8 - F7 ziehen, aber er würde dabei nichts gewinnen, ob er gleich einen Bauer mehr hat. Das Spiel mußte in der gegenwärtigen Lage eigentlich unentſchieden bleiben, welches faſt gemeiniglich geſchiehet, wenn die vorwärts gedrungenen und in einander geſchobenen Bauern den Angriff der Könige von beiden Seiten unmöglich machen.

16. A2 - A4.
17. K. C8 - B8. A4 - A5.
18. S. B6 - D7. B3 - B4.
19. T. D8 - C8. S. E2 - C3.

Um ihn in der Folge auf das Feld C5 zu bringen.

20. L. E6 - F7.

Wenn ein Läufer von meinem Springer angegriffen wird, und man findet es nicht rathſam, Stein um Stein nehmen zu laſſen, ſo darf der Läufer nur einen Schritt vor- oder rückwärts thun, um dem Springer das fernere Vordringen zu verwehren.

20. S. C3-A4
21. K. B8-A8. S. A4-C5.
22. S. D7-C5†.

Denn ein so weit vorgedrungener Springer muß aus dem Wege geräumt werden.

22. B4-C5†.
23. D. D6-C7. Lr. F1-E2.
24. A7-A6. Tr. H1-B1.
25. T. C8-B8. Tr. B1-B6.
26. K. A8-A7. T. A1-B1.
27. Tr. H8-E8. D. D2-D1.
28. Sr. F6-D7. D. D1-F1.
29. D. G7-C8. T. B1-B2.
30. Sr. D7-B6†.

Durch diesen Zug verliert er nothwendig.

Er hätte Tr. E8-E7 ziehen sollen, und dann wäre die Folge gewesen:

30. Lr. E2-A6†.
31. Sr. D7-F6. D. F1-B1.
32. D. C8-C7, womit das Spiel unentschieden geworden wäre.

30. A5-B6†*.
31. K. A7-A8. T. B2-A2.
32. D. C8-D7. Lr. E2-A6†.
33. T. B8-D8. Lr. A6-E2*.
34. K. A8-B8. T. A2-A8*.

Um durch dieses Aufopfern meines Thurms seinen König auf eine Linie zu bringen, wo er dem Mattwerden nicht mehr ausweichen kann.

35. K. B8-A8†. D. F1-A1*.
36. K. A8-B8. D. A1-A7*.
37. K. B8-C8. D. A7-A8M.

---

21. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. erhält den Zug und den Bauer F2 vor, und gibt dagegen den Springer G8 vor.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7-E5.	E2-E3.
2.	D7-D5.	D2-D4.
3.	E5-E4.	C2-C4.
4.	C7-C6.	S. B1-C3.
5.	Lr. F8-D6.	G2-G3.
6.	K. R.	Sr. G1-E2.
7.	F7-F5.	Sr. E2-F4.

Alle diese Züge sind die besten, die man thun kann, um sich überall freies Spiel zu verschaffen, welches bei dem Anfange eines jeden Spiels das einzige Augenmerk sein muß.

8. Lr. D6-C7. D. D1-B3.
9. D5-C4†. Lr. F1-C4†*.
10. K. G8-H8. Sr. F4-E6.
11. L. G8-E6†. Lr. C4-E6†.
12. B7-B6. L. C1-D2.
13. D. D8-D6. K. R.-C1.
14. A7-A5. T. D1-F1.
15. G1-G6. D4-D5.

Dieser Zug entscheidet für mich den Sieg. Denn man muß nie versäumen, auf diese Art einen Mittelbauer vorzurücken, wenn er unterstützt ist; oder, wenn der Gegner ihn nicht nehmen kann, ohne dem Andern Veranlassung zum Eindringen in sein Spiel zu geben.

16. S. B8-A6. S. C3-B5.
17. D. D6-E7.

Hätte er dafür C6 - B5† geschlagen, so wäre er durch L. D2 - C3 matt. Mein Zug, wodurch zugleich seine Königinn angegriffen wurde, war also ein entscheidender Zug, weil selten eine Vertheidigung gegen einen doppelten Angriff bei der Hand ist.

17. L. D2 - C3*.
18. Tr. F8 - F6. D5 - D6.

Ich gewinne.

---

22. Spiel.

Philidor.

(Gambit des Königs.)

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	F2 - F4.	E5 - F4†.
3.	Lr. F1 - C4.	D. (D8 - H4*.)

Diesem unnützen und zu frühzeitigen Schachbieten hat er den Verlust zuzuschreiben. Besser zöge er entweder G7 - G5; — oder F7 - F5. Siehe 1. Veränderung.

4. K. E1 - F1. (G7 - G5.)

Oder Lr. F8 - C5, siehe 2.; — oder D7 - D6, siehe 3. Veränderung.

5. Sr. G1 - F3. D. H4 - H5.

Nur dieser Zug ist gut. Denn zieht er D. H4 - H6, so ziehe ich Sr. F3 - E5, und raube mit Sr. E5 - F7† den Bauer und hernach seinen Thurm H8. — Oder zieht er statt dessen D. H4 - G4, so ziehe ich Lr. C4 - F7†*, und wenn er den Läufer wieder nimmt, so raube ich durch Sr. F3 - E5* gar seine Königinn.

6. D2 - D4. D7 - D6.
7. C2 - C3.

In den Gambitspielen ist es für mich sehr nothwendig, diesen Bauer zu spielen, um hernach D. D1 - B3 ziehen zu können, wodurch meine Stellung verstärkt und der Gegner in Verlegenheit gesetzt wird; zumahl, wenn er, ohne einen Hauptstein anzugreifen, seinen Läufer C8 vorgerückt hat. Man sehe nachher die 5. und 6. Veränderung des 30. Spiels.

7. L. C8 - G4.
8. K. F1 - F2. Sr. G8 - F6.
9. D. D1 - E2.

Besser und sicherer hätte hier Philidor ziehen lassen: D. D1 - D3. Der Erfolg aber ist derselbe.

9. S. (B8 - D7.)

Oder L. G4 - F3†. Siehe 5. Veränderung.

10. H2 - H4. L. G4 - F3†.
11. D. E2 - F3†. D. (H5 - F3†*.)

Oder Sr. F6 - G4*. Siehe 6. Veränderung.

12. K. F2 - F3†.

Nicht G2 - F3†. Denn hier ist eine Ausnahme von der oben im 7. Spiele, Anm. zum 11. Zuge, gegebenen Hauptregel: den Bauer des Läufers mit dem Königsbauer zu verbinden. Denn theils gewinne ich hier, indem ich mit meinem Könige schlage, einen Bauer, ohne daß der Gegner es hindern kann; theils hat ein König über-

überhaupt nicht viel mehr zu fürchten, wenn der Gegner seine Königinn verloren hat; vielmehr ist es dann nöthig, den König selbst vorzurücken, weil er unter diesen Umständen ein sehr wirksamer Stein ist.

12. G5 - G4*.
13. K. F3 - F4†. Lr. F8 - H6†.
14. K. F4 - F5.

Auf diesem Felde würde mein König nicht sicher stehen, wenn mein Gegner noch seinen weißen Läufer hätte. Jetzt aber kann ich damit ohne Gefahr alle meine Bauern unterstützen.

14. Lr. H6 - C1†.
15. Tr. H1 - C1†. H7 - H5.
16. S. B1 - D2. K. E8 - E7.
17. Tr. C1 - F1.

Wenn ich dafür Tr. C1 - E1 zöge, so würde mein Thurm A1 nicht in Thätigkeit gesetzt werden können. Es ist also besser, den Angriff aufzuschieben, bis erst alle meine Steine in Bewegung gesetzt sind.

17. C7 - C6.

Um hernach D6 - D5 zu ziehen und meine Mitte zu durchbrechen.

18. T. A1 - E1.

Um dieß zu vereiteln, seinem Angriff außer dem zuvor zu kommen und ihn zur Vertheidigung zu nöthigen.

18. B7 - B5.

Um nun meinen linken Flügel anzugreifen und seinen Thürmen eine Oeffnung zu verschaffen.

19. Lr. C4 - B3. A7 - A5.
20. E4 - E5. D6 - E5†.
21. D4 - E5†. Sr. F6 - D5.
22. S. D2 - E4.

Es wäre nicht gut gespielt, wenn ich mit Lr. B3 - D5† seinen Springer genommen hätte. Denn indem er durch C6 - D5† diesen Läufer wiederschlüge, würde dieser Bauer meinen Springer hindern. Es ist also besser, daß ich auch meinen Springer sogleich in Thätigkeit setze, um keinen unnützen Stein zu haben.

22. S. D7 - B6.
23. S. E4 - F6. T. A8 - D8.

Hätte er mit Sr. D5 - F6† geschlagen, so würde ich diesen Springer nicht nur mit E5 - F6†* wieder nehmen, sondern auch durch T. E1 - E7 seinen Bauer F7 angreifen.

24. E5 - E6. T. D8 - D6.

Hätte er dafür mit F7 - E6† geschlagen, so würde er in wenigen Zügen verloren haben, weil er diesen Bauer wieder eingebüßt hätte. — Oder hätte er mit Sr. D5 - F6† genommen, so würde ich durch E6 - F7†* eine sehr gute Stellung bekommen.

25. E6 - F7†*. K. E7 - F7†.
26. K. F5 - G5. K. F7 - G7.

Um dem Schach von meinem Thurm F1 zu entgehen, wenn ich meinen Springer F6 wegziehen sollte.

27. S. F6 - H5†.*. K. G7 - H7.
28. Tr. F1 - F7*.

Schneller würde Philidor dieses Spiel geendigt haben, wenn er mich, anstatt mit dem Thurm, lieber mit Lr. B3 - C2* hätte

Schach bieten lassen. Denn dem S. blieb nur noch der Zug K. H7-G8 übrig, und ich zog sodann gleich T. E1-E8M.

28. K. H7-G8.
29. Tr. F7-B7. T. D6-D8.
30. Tr. B7-B6†.

Ich werde sehr bald gewinnen. — Der Gewinn dieses Spiels beruhte auf meinem 12. Zuge und dem guten Gebrauche meines Königs.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3.	F7-F5.
4. D. (D1-E2.)	

Schlechter hätte ich mich durch E4-F5† aus dieser verwickelten Lage gezogen. Siehe 4. Veränderung.

4.	D. D8-H4*.
5. K. E1-D1.	F5-E4†.
6. D. E2-E4†*.	Lr. F8-E7.
7. D2-D3.	G7-G5.
8. Sr. G1-F3.	D. H4-G4.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4.	Lr. F8-C5.
5. D2-D4.	Lr. C5-B6.
6. Sr. G1-F3.	D. H4-G4.
7. Lr. C4-F7†*.	K. E8-F8.

Denn wenn er den Läufer nimmt, so verliert er seine Königinn durch Sr. F3-E5*.

8. H2-H3.	D. G4-G3.
9. S. B1-C3.	K. F8-F7†.

Wenn auch sein König meinen Läufer nicht nimmt, so ist es doch dasselbe, weil seine Königinn keinen Ort zu ihrer Sicherheit mehr finden kann. Die Aufopferung dieses Läufers gegen einen so großen Ersatz ist ein sehr guter Plan.

10. S. C3-E2. D. G3-G6.
11. Sr. F3-E5*.

Ich gewinne seine Königinn und das Spiel.

---

3. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4.	D7-D6.
5. Sr. G1-F3.	L. C8-G4.
6. D2-D4.	G7-G5.
7. S. B1-C3.	D. H4-H5.

Hätte er, anstatt sie zurück zu ziehen, mit L. G4-F3† geschlagen, so würde ich dagegen D. D1-F3†, ziehen, und hernach durch G2-G3 mein Spiel wohl ordnen.

8. H2-H4.	H7-H6.

Zöge er dafür F7-F6, so würde ich mit Lr. C4-G8† schlagen, und hernach S. C3-D5 ziehen, und dadurch ein gutes Spiel bekommen.

9. K. F1-F2. L. G4-F3†.

Wenn er seine Königinn zurück gezogen, oder sonst einen andern Zug dafür gethan, hätte, so müßte ich H4-G5† nehmen. Denn es ist bei dem Angriff in Gambitspielen rathsam, die Bauern an der Seite des feindlichen Königs zu trennen.

10. G2-F3†. D. H5-G6.
11. H4-G5†. D. G6-G5†.
12. S. C3-E2. S. B8-D7.
13. S. E2-F4†. D. G5-D8.

Dieser Rückzug der Königinn ist Beweis und Folge von der Zwecklosigkeit seines 3. Zuges, in welchem er damit Schach geboten hat. Denn es war nur ein Zeitverlust, den ich zum Vorrücken meiner Steine benutzt habe.

14. C2-C3. S. D7-B6.
15. Lr. C4-D3. D. D8-D7.
16. L. C1-E3. K. R.
17. A2-A4. K. C8-B8.
18. A4-A5. S. B6-C8.
19. B2-B4. C7-C6.
20. B4-B5. C6-B5†.
21. A5-A6.

Um ihn von der Beschützung seines Bauers abzuhalten.

21. B7-B6.
22. D. D1-B3. Sr. G8-F6.
23. Lr. D3-B5†. D. D7-C7.
25. D4-D5. Lr. F8-G7.
25. Lr. B5-C6. Sr. F6-D7.

Unstreitig hätte Philidor hier den S. besser S. C8-E7 ziehen lassen, weil er dadurch meinen Läufer C6 verjagt und hernach mit Lr. G7-C3† einen Bauer ohne Gefahr erobern kann.

26. S. F4-D3. Sr. D7-E5.
27. S. D3-E5†. Lr. G7-E5†.
28. F3-F4. Lr. E5-G7.
29. L. E3-D4. Lr. G7-D4†*.
30. C3-D4†. D. C7-E7.
31. K. F2-F3. T. D8-G8.
32. T. A1-C1. T. G8-G6.
33. Lr. C6-B7. Tr. H8-G8.
34. T. C1-C8†*. Tr. G8-C8†.
35. B7-C8†. K. B8-C8†.
36. Tr. H1-C1*. K. C8-B8.
37. D. B3-C4. D. E7-D7.
38. F4-F5.

Um seinen Zug D. D7-H3* zu verhüten.

38. T. G6-G8.
39. D. C4-C6.

Dieß ist ein schöner Zug, weil ich einen Doppelbauer habe und dadurch ihn los werde; der S. muß nun die Königinnen wechseln, oder er ist verloren.

39. D. D7-C6†.

Wenn er seine Königinn, statt zu wechseln, zurück zöge, so würde ich meinen Bauer E4 vorrücken, und entweder seine Königinn rauben, oder ihn matt setzen.

40. D5-C6†. K. B8-C7.
41. D4-D5. H6-H5.
42. Tr. C1-H1. T. G8-H8.
43. Tr. H1-G1. T. H8-H7.
44. Tr. G1-G8. B6-B5.

Wenn er statt dessen H5-H4 zieht, um in die Dame zu kommen, so wird er doch um einen Zug zu spät anlangen.

45. Tr. G8-A8. K. C7-B6.
46. Tr. A8-B8*. K. B6-C7.
47. Tr. B8-B7*. K. C7-D8.
48. E4-E5.

Ich opfere ihn auf, um meinen Bauer C6 mit dem Bauer D5. welchem sein Bauer D6 im Wege steht, unterstützen zu können.

48. D6-E5†.
49. D5-D6. K. D8-C8.

Um nicht durch Tr. B7-B8 matt zu werden.

50. D6-D7*. K. C8-D8.

51. Tr. B7-B8*. K. D8-E7.
52. D7-D8 D M.

Man ſieht wohl, daß ich ohne Hülfe meines Königs meine Abſicht ſchwerlich erreicht haben würde. Denn hätte ich nach C1 rochirt, ſo wäre nur mein König zu entfernt geblieben, und mehr hinderlich, als beförderlich, geweſen. — Auch merke man, daß das Feld F2 für meinen König das beſte iſt, wenn ich nicht rochire.

---

4. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
4. E4-E5†.	D. D8-H4*.
5. K. E1-F1.	F4-F3.

Zum Angriff auf meinen Läufer durch ſeine Königinn.

6. Lr. C4-G8†.	F3-G2†*.
7. K. F1-G2†.	Tr. H8-G8†.

Der S. gewinnt.

---

5. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9.	L. G4-F3†.
10. D. E2-F3†.	D. H5-F3†*.

Hätte er die Königinn nicht genommen, ſo hätte ich ſogleich H2-H4 ziehen müſſen, um ſeine Bauern zu trennen.

11. G2-F3†.	Lr. F8-G7.
12. H2-H4.	H7-H6.
13. Tr. H1-G1.	Sr. F6-H7.
14. L. C1-F4†.	Lr. G7-D4†*.
15. C3-D4†.	G5-F4†.
16. Tr. G1-G7.	S. B8-C6.
17. S. B1-C3.	S. C6-D4†.
18. Lr. C4-F7†*.	K. E8-F8.
19. T. A1-G1.	S. D4-C6.
20. Lr. F7-B3.	T. A8-D8.

Wenn er anders gezogen hätte, ſo würde ich Tr. G7-H7† nehmen, und hernach mit Tr. G1-G8 Schach geben, um den Thurm A8 zu rauben.

21. Tr. G7-F7*.	K. F8-E8.
22. T. G1-G7.	Sr. H7-F8.
23. S. C3-D5.	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

Anm. Hier könnte der S. indeſſen den Thurm auf A8 zurück kehren laſſen, und dann wäre mein Sieg ſo entſchieden nicht, als Philidor meint. Zieht der S. irgend einen andern Stein, ſo iſt das Matt die unmittelbare Folge; zieht er den Thurm auf irgend ein anderes Feld dieſſeit A8, ſo wird die Niederlage nach dem Verhältniß des ihm übrig gebliebenen Spielraums verzögert.

---

6. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11.	Sr. F6-G4*.
12. K. F2-G1.	G5-H4†.

Hätte er irgend einen andern Zug gethan, ſo hätte ich H4-G5† genommen.

13. L. C1-F4†.	Sr. G4-F6.
14. S. B1-A3.	D. H5-F3†.
15. G2-F3†.	Sr. F6-H5.
16. Tr. H1-H4†.	Sr. H5-F4†.
17. Tr. H4-F4.	F7-F6.
18. K. G1-F2.	K. R.
19. Lr. C4-E6.	Lr. F8-E7.

20. T. A1-H1. K. C8-B8.
21. Lr. E6-D7†. T. D8-D7†.
22. T. H1-H6. B7-B6.
23. Tr. F4-F5. Lr. E7-D8.
24. Tr. F5-H5. K. B8-B7.
25. F3-F4. C7-C6.
26. F4-F5.

Da er in dieser Lage mich nicht angreifen kann, so werde ich bald S. A3 - B5 ziehen, um seinen Bauer A7 zu nehmen, und dadurch das Spiel gewinnen.

---

23. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Schwarz.	Weiß.
1. C7 - C5.	(E2 - E4.)

Oder C2-C4. Siehe Veränderung.

2. S. B8 - C6.	F2 - F4.
3. E7 - E6.	

Zöge er E7-E5, so müßte ich dagegen D2 - D3 ziehen. Denn wenn ich dafür entweder F4-E5† oder F4 - F5, zöge, so würde ich durch den Zug des Gegners D. D8 - H4* das Spiel verlieren.

3.	C2 - C3.
4. D7 - D5.	E4 - E5.
5. Sr. G8 - H6.	Sr. G1 - F3.
6. Lr. F8 - E7.	Lr. F1 - B5.
7. L. C8 - D7.	Lr. B5 - A4.

Wenn ich statt dessen rochirte, so würde er durch S. C6 - E5† einen Bauer gewinnen.

8. K. R.	K. R.
9. F7-F6.	D2-D4.
10. F6-E5†.	F4-E5†.
11. Sr. H6-F7.	Lr. A4-C2.
12. C5-C4.	L. C1-E3.
13. B7-B5.	B2-B4.
14. A7-A5.	B4-A5†.
15. S. C6-A5†.	S. B1-D2.
16. B5-B4.	C3-B4†.
17. Lr. E7-B4†.	A2-A4.
18. D. D8-E8.	Sr. F3-G5.
19. Sr. F7-G5†.	L. E3-G5†.
20. Tr. F8-F1†*.	S. D2-F1†.

Ich schlage lieber mit dem Springer, um ihn nachher, wie es nun die Umstände erfordern, auf E3 oder G3 setzen zu können.

21. S. A5 - C6.	L. G5 - D2.

Dieser Läufer wird zurück gezogen, weil er dort unbrauchbar und unbeschützt ist, und er wird auf D2 gezogen, um ihn dem feindlichen Läufer entgegen zu setzen.

22. L. B4 - D2†.	D. D1 - D2†.
23. D. E8 - E7.	

Um im folgenden Zuge meinen Bauer D4 anzugreifen.

23.	S. F1 - G3.
24. D. E7 - H4.	S. G3 - E2.
25. T. A8 - F8.	G2 - G3.
25. D. H4 - G4.	T. A1 - F1.
27. T. F8 - F1†*.	K. G1 - F1†.
28. D. G4 - F3*.	K. F1 - G1.
29. D. F3 - A3.	

Die Entscheidung des Spiels hängt von dem Bauer A4 ab. Ich muß ihn mit so vielen Steinen unterstützen, als der Gegner zum Angriff desselben herbei führt.

29.	S. E2 - C3.
30. S. C6 - B4.	Lr. C2 - D1.
31. G7 - G6.	S. C3 - B1.
32. D. A3 - D3.	D. D2 - D3†.

33. S. B4-D3†. S. B1-C3.
34. S. D3-B4.

In dieser Stellung werden beide Könige sich an ihre Bauern anschließen und das Spiel unentschieden machen.

Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
1.		C2-C4.
2.	S. B8-C6.	E2-E4.
3.	E7-E6.	S. B1-C3.
4.	Sr. G8-F6.	F2-F4.
5.	D7-D5.	C4-D5.
6.	E6-D5†.	E4-E5.
7.	Sr. F6-G4.	Sr. G1-F3.
8.	Lr. F8-E7.	Lr. F1-D3.
9.	F7-F6.	E5-F6†.

Wenn ich nicht durch Wegräumung dieses Bauers mir Luft machte, so würde der Gegner durch D5-D4 mein Spiel in Verwirrung bringen.

10.	Sr. G4-F6†.	A2-A3.
11.	L. C8-E6.	Lr. D3-C2.
12.	K. R.	K. R.
13.	H7-H6.	K. G1-H1.
14.	A7-A6.	D2-D4.
15.	C5-C4.	L. C1-E3.

In dieser Stellung sind beide Spiele ganz gleich.

---

24. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der W. erhält den Zug und den Bauer F7 vor.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2-E4.	D7-D6.
2.	D2-D4.	Sr. G8-F6.
3.	Lr. F1-D3.	E7-E5.
4.	D4-E5†.	

Rückte ich diesen Bauer vor, anstatt damit zu schlagen, so würde er mir zum Angriff ganz unbrauchbar sein, weil ihm der Bauer E5 im Wege steht. Ich schlage also um so lieber damit, da der Gegner dadurch einen einzelnen Bauer auf der Mitte bekommt, der gemeiniglich verloren ist.

4.		D6-E5†.
5.	L. C1-G5.	Lr. F8-D6.
6.	H2-H3.	L. C8-E6.
7.	Sr. G1-E2.	K. R.
8.	K. R.	S. B8-D7.
9.	C2-C4.	S. D7-B6.
10.	B2-B3.	D. D8-E8.
11.	L. G5-F6†.	

Denn nähme ich den Springer nicht, so würde der Gegner D. E8-G6 ziehen, und mich dadurch in Gefahr bringen, matt zu werden, daß er diesen Läufer, oder den Bauer H3, schlägt. —

Denn vorgedrungene Steine müssen nie ohne Unterstützung bleiben, weil sie leicht durch ein verdecktes, oder offenes, Schach verloren gehen.

11.		Tr. F8-F6†.
12.	S. B1-C3.	D. E8-G6.
13.	K. G1-H1.	C7-C6.
14.	A2-A3.	

Um nachher B3-B4 ziehen zu können.

14.		T. A8-F8.
15.	F2-F3.	D. G6-G5.
16.	D. D1-C1.	

Wenn man die feindliche Köni-

ginn, nebst andern Steinen, ihre Richtung gegen seinen König nehmen sieht, so muß man dem Gegner den Tausch der Königinnen anbieten, wenn man sie nicht anders los werden kann.

16. D. G5-H4.
17. D. C1-E1. D. H4-H6.
18. K. H1-H2. Tr. F6-G6.
19. G2-G4. D. H6-G5.
20. Sr. E2-G3. Tr. G6-H6.
21. K. H2-G2. D. G5-H4.
22. Tr. F1-H1. G7-G6.
23. Sr. G3-E2. D. H4-F6.
24. D. E1-G3. D. F6-E7.
25. H3-H4. S B6-D7.
26. B3-B4. K. G8-H8.
27. G4-G5. Tr. H6-H5.
28. C4-C5. Lr. D6-C7.
29. S. C3-D1.

Weil dieser Springer auf C3 ganz unnütz steht, und um ihn auf G4 zu bringen.

29. D. E7-F7.
30. S. D1-E3. H7-H6.
31. S. E3-G4. H6-G5†.

Um seinem Thurm H5 wieder freies Spiel zu geben.

32. H4-G5†. K. H8-G7.
33. Tr. H1-H5†. G6-H5†.
34. S. G4-H2. Lr. C7-D8.
35. T. A1-G1. K. G7-G6.
36. K. G1-H1. Lr. D8-C7.

Um seinen Bauer E5 zu unterstützen, wenn ich F3-F4 ziehe.

37. D. G3-H4. T. F8-H8.
38. Sr. E2-G3. Lr. C7-D8.
39. Sr. G3-F5. S. D7-F8.
40. F3-F4. E5-F4†.
41. D. H4-F4†. Lr. D8-C7.
42. D. F4-F2. Lr. C7-H2†.
43. K. H1-H2†. T. H8-H7.
44. D. F2-D4. H5-H4.
45. D. D4-D6. T. H7-H8.
46. Sr. F5-E7*. K. G6-G7.
47. D. D6-E5*. K. G7-H7.
48. H5-G6*. Sr. F8-G6†.
49. Sr. E7-G6†.

Ich gewinne das Spiel.

---

25. Spiel.

Pariser Schach-Club.

(Gambit des Königs.)

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2-E4.	E7-E5.
2.	F2-F4.	E5-F4†.
3.	H2-H4.	Lr. F8-E7.
4.	D. (D1-G4.)	

Oder Sr. G1-F3. Siehe Veränderung.

4. Sr. G8-F6.
5. D. G4-G7†.

Wiewohl dieser Zug der beste zu sein scheint, so ist er doch nicht der sicherste.

5. Tr. H8-G8.
6. D. G7-H6. Lr. E7-D6.
7. H4-H5.

Um zu verhindern, daß er Tr. G8-G6 ziehe und meine Königinn raube.

7. Tr. G8-G4.

Um meiner Königinn den Rückweg zu versperren, und sie zur Uebergabe zu zwingen, so bald er nur erst den Zug L. D6-F8 thun kann.

8. E4-E5.

Um ihn zu nöthigen, Lr. D6-E5† zu ziehen, wodurch ich Zeit

gewinne, die Rettung meiner Königinn zu bewirken. Dieß ist der beste Zug. Denn wenn nun der Gegner Lr. D6-F8 ziehen wollte, so zöge ich dagegen D. H6-F6†.

8. Lr. D6-E5†.

Der S. hat dessen ungeachtet ein gutes Spiel und besiegt meine Königinn.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. Sr. G1-F3.	D7-D6.
5. D2-D4.	L. C8-G4.
6. L. C1-F4†.	

Wenn ich statt dessen D. D1-D3 ziehe, so wird er L. G4-F3† dagegen schlagen, und, wenn ich mit D. D3-F3† wieder schlage, mit Lr. E7-H4†* gewinnen. — Oder wenn ich S. B1-D2 ziehe, so zieht er Sr. G8-F6, und nachher Sr. F6-H5, und rettet dadurch den Bauer F4 bei einer ungleich bessern Stellung seines Spiels.

6. L. E7-H4†*.

7. G2-G3.

Wenn ich statt dessen Tr. H1-H4† ziehe, so muß er sich hüten, mit D. D8-H4† zu schlagen, weil er dabei einen Stein einbüßen würde. Er muß vielmehr L. G4-F4† und nachher D. D8-H4†* ziehen, um dadurch Stein um Stein zu schlagen.

7. Lr. H4-G5.

Er muß gewinnen. Wenn ich nun L. F4-G5† schlage, so muß er dagegen nicht gleich D. D8-G5†, sondern L. G4-F3† schlagen und meine Königinn angreifen. Dadurch bringt er es zum Tausch und rettet seinen Bauer und seine Vortheile.

---

26. Spiel.

Philidor.

(Gambit des Königs.)

Anm. Dieß nennt Philidor das Gambitspiel des Cunningham, dessen Züge wegen ihrer Lebhaftigkeit merkwürdig sind.

Weiß.	Schwarz.
1. E2-E4.	E7-E5.
2. F2-F4.	E5-F4†.
3. Sr. G1-F3.	Lr. F8-E7.
4. Lr. F1-C4.	Lr. E7-H4*.
5. (G2-G3.)	

Weit besser ließe Philidor hier ziehen K. E1-F1. Denn dadurch mache ich es dem Gegner unmöglich, seinen Gambitbauer zu retten, indem es immer in meiner Macht steht, ihn zu schlagen, und dadurch den Vortheil des Angriffs zu behaupten. Siehe 1. Veränderung.

5. F4-G3†.

6. K. R. G3-H2†*.

7. K. G1-H1. Lr. (H4-F6.)

Zöge er dafür Lr. H4-E7, so würde dieser Zug mir bald den Sieg verschaffen. Siehe 2. Veränderung.

8. E4 – E5. D7 – D5.

Wenn es diesen Läufer nicht aufopferte, so würde ich das Spiel gewinnen. Da er aber für diesen hingegebenen Stein drei Bauern mehr behält, so wird er durch die Stärke derselben siegen, wenn er damit nicht eher vorrückt, als bis seine Hauptsteine im Stande sind, sie zu beschützen.

9. E5–F6†. Sr. G8–F6†.
10. Lr. C4–B3. L. C8–E6.
11. (D2–D3.)

Mit dem Zuge D2–D4 würde ich seinem Springer das Eindringen in mein Spiel zu meinem großen Nachtheile verstattet haben. Siehe 4. Veränderung (und die Anmerkung am Schlusse des Spiels).

11. H7 – H6.

Dieser Zug ist von großer Wichtigkeit. Denn er hindert mich, durch L. C1–G5 seinen Springer F6 anzugreifen, und dadurch seine Bauern zu zerstreuen, indem ich meinen Thurm mit seinem Springer vertauschte. Hierdurch würde der Vortheil auf meine Seite gekommen sein.

12. L. C1–F4. C7–C5.
13. L. F4–H2†. S. B8–C6.
14. S. B1–D2. Sr. F6–G4.

Um meinen Läufer H2 zu rauben, welcher ihm sehr hinderlich sein würde, wenn er nach C8 rochirte. — Ueberhaupt wenn man in vorgerückten Bauern seine Stärke hat, so muß man die feindlichen Läufer zu nehmen suchen, weil sie den Gang der Bauern mehr aufhalten, als ein anderer Offizier.

15. D. D1 – E2.

Um meinen Läufer zu ersetzen, der, ohne meine Lage noch mehr zu verschlimmern, nicht mehr zu retten ist. Denn hätte ich ihn auf F4 gezogen, so würde er mit G7–G5 sich zum unmittelbaren Siege wohl gestellt haben.

15. Sr. G4–H2†.
16. D. E2–H2†. D. D8–B8.

Wenn er sie anders wohin zöge, so würde sie in ihrer Wirksamkeit etwas gehindert werden. Er bietet sie zum Umtauschen an, um sie, wenn ich sie nicht nehme, nachher auf D6 zum Angriff zu stellen.

17. D. H2–B8†*.

Ohne diese Umtauschung wäre mein Spiel noch schlechter.

17. T. A8–B8†.
18. T. A1–E1. K. E8–D7.
19. Sr. F3–E5*. S. C6–E5†.
20. T. E1–E5†. K. D7–D6.
21. Tr. F1–E1. B7–B5.
22. C2–C3. T. B8–E8.
23. A2–A4. A7–A6.
24. S. D2–F3. G7–G5.
25. K. H1–G2. F7–F6.

Hätte er dafür F7–F5 gezogen, so würde ich durch Lr. B3–D5† Vortheil erhalten haben.

26. T. E5–E2. H6–H5.
27. A4–B5†. A6–B5†.
28. Tr. E1–A1. T. E8–A8.

Man muß, so viel als möglich, zu verhindern suchen, daß sich die feindlichen Thürme vor einander

einander stellen, besonders auf einer offenen Linie.

29. T. A1-E1.

Deßwegen schlage ich den angebotenen Wechsel aus.

29. L. E6-D7.
30. D3-D4. C5-C4.
31. Lr. B3-C2. H5-H4.

Um hernach durch G5-G4 meinen Springer F4 anzugreifen, welcher sich auf H4 nicht nur sicher hätte retten, sondern auch seine Bauern am Vorrücken verhindern können.

33. Tr. E1-H1. Tr. H8-H5.

Nach der oben im 15. Spiele zum 32. Zuge des W. gegebenen Regel durfte er nicht H4-H3* ziehen.

33. B2-B3. T. A8-H8.
34. B3-B4. G5-G4.
35. S. F3-D2. Tr. H5-G5.
36. Tr. H1-F1. G4-G3.
37. Tr. F1-F6†*. K. D6-C7.
38. Tr. F6-G6. H4-H3*.
39. K. G2-G1. G3-G2.
40. Tr. G6-G5†. H3-H2*.
41. K. G1-G2†. H2-H1D*.
42. K. G2-F2. T. H8-F8*.
41. K. F2-E3. D. H1-H3*.
44. S. D2-F3. D. H3-F3†*.

Seine Königinn nimmt hernach mit D. F3-F4* meinen Thurm G5, und gibt bald Matt.

Anm. Die Züge der Bauern des S. sind überall meisterhaft. Aber der 33. und 34. Zug des W. scheinen muthwillige Zeitverschwendung in einer so kritischen Lage zu sein.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. K. E1-F1.	D7-D6.
6. D2-D4.	D. D8-F6.
7. E4-E5.	D6-E5†.
8. D4-E5†.	D. F6-E7.
9. L. C1-F4†.	L. C8-G4.
10. S. B1-C3.	C7-C6.
11. S. C3-E4.	

Ich habe eine bessere Stellung und muß gewinnen.

---

2. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7.	Lr. H4-E7.
8. Lr. C4-F7†*.	K. (E8-F7†.)

Oder K. E8-F8. Siehe 3. Veränderung.

9. Sr. F3-E5*. K. F7-E6.
10. D. D1-G4*. K. E6-E5.
11. D. G4-F5*. K. E5-D6.
12. D. F5-D5M.

Die Stellung des Läufers des S. im 7. Zuge ist allerdings unweise; allein deßhalb folgt daraus ein so schnelles Mattwerden nicht. Denn der König desselben braucht nur im 10. Zuge nicht, wie hier, meinen Springer zu schlagen, sondern nach D6 auszuweichen, und er wird noch eine Zeit lang vor dem Matt sicher sein, wiewohl ich durch Sr. E5-F7* dann die Königinn erobern und nachher seinen ganzen linken Flügel zerstreuen und vernichten werde.

---

3. Veränderung. (2.)

	Weiß.	Schwarz.
8.		K. E8-F8.
9.	Sr. F3-E5.	Sr. G8-F6.
10.	Lr. F7-B3.	D. D8-E8.
11.	Sr. E5-F7.	Tr. H8-G8.
12.	E4-E5.	D7-D5.
13.	E5-F6†.	G7-F6†.
14.	Lr. B3-D5†.	L. C8-G4.
15.	D. D1-E1.	L. G4-H5.
16.	D2-D4.	

Bloß um das Spiel abzukürzen.

16.		L. H5-F7†.
17.	L. C1-H6*.	Tr. G8-G7.
18.	S. B1-C3.	L. F7-D5†.
19.	S. C3-D5†.	D. E8-F7.
20.	S. D5-E7†.	D. F7-E7†.
21.	D. E1-E7†.	K. F8-E7†.
22.	L. H6-G7†.	

Ich muß gewinnen, weil ich einen Thurm mehr und eine vortheilhafte Stellung habe.

---

4. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
11.	D2-D4.	Sr. F6-E4.
12.	L. C1-F4.	F7-F5.
13.	S. B1-D2.	

Um den Gegner zu verleiten, ihn mit Sr. E4-D2† zu nehmen.

13.		D. D8-E7.

Er nimmt ihn nicht. Denn ein Springer, der von zwei Bauern unterstützt ist, und von keinem feindlichen Bauer angegriffen werden kann, wie hier, ist wenigstens so viel werth, als ein Thurm, weil er mir so lästig wird, daß ich gezwungen werde, ihn zu nehmen. Dadurch verbindet er aber seine Bauern wieder. Da ich denselben keine Bauern entgegen zu stellen habe, so kann ich ihr Vorrücken zur Dame auch nur durch den Verlust eines Hauptsteins verhindern.

14.	C2-C4.	C7-C6.

Zöge er dafür D5-C4†, so verlöre sein Spiel einen großen Theil seiner Stärke. Denn sein Springer E4 bliebe nur von Einem Bauer unterstützt, und müßte, um letztern zu erhalten, zurück gezogen werden.

15.	C4-D5†.	C6-D5†.
16.	T. A1-C1.	S. B8-C6.
17.	S. D2-E4†.	F5-E4†.
18.	Sr. F3-H2†.	K. R-G8.
19.	D. D1-D2.	H7-H6.
20.	T. C1-C5.	T. A8-D8.
21.	Lr. B3-A4.	G7-G5.
22.	L. F4-E3.	Tr. F8-F1†*.
23.	Sr. H2-F1†.	D. E7-D6.
24.	D. D2-H2.	K. G8-G7.
25.	D. H2-D6†.	T. D8-D6†.
26.	A2-A3.	K. G7-G6.
27.	B2-B4.	H6-H5.
28.	B4-B5.	S. C6-E7.
29.	T. C5-C7.	T. D6-D7.
30.	T. C7-D7.	

Wenn ich ihn auch nicht nehme, so ist es doch dasselbe Spiel.

30.		L. E6-D7†.
31.	K. H1-G2.	

Siehe wegen dieses Zuges die Anmerkung am Schlusse.

31.		H5-H4.
32.	L. E3-F2.	K. G6-H5.
33.	Lr. A4-D1*.	L. D7-G4.

34. Lr. D1-G4†*. K. H5-G4†.
35. Sr. F1-E3*. K. G4-F4.
36. K. G2-H3. K. F4-F3.
37. Sr. E3-G4. S. E7-F5.
38. L. F2-G1. E4-E3.
39. A3-A4. E3-E2.
40. L. G1-F2. S. F5-D4†.

In dieſer Lage gewinnt der S. das Spiel. Im letzten Theile dieſes Spiels habe ich einen Läufer und der S. 3 Bauern zum Vortheil. Aber Ein Läufer mehr kann die Wirkſamkeit dreier Bauern nicht aufwiegen.

(Anm. Die Bemerkung im Spiele, worauf ſich dieſe 4. Veränderung bezieht, iſt zwar richtig, und eines ſo großen Meiſters würdig; aber die Ausführung ſelbſt in dieſer Veränderung nicht. Denn wenn ich im 31. Zuge anders ziehe, ſo muß ich doch unfehlbar gewinnen. Z. B.

31. B5-B6. S. E7-C6.
32. B6-A7†. S. C6-A7†.
33. Lr. A4-D7†,

womit ich den Vortheil meines Läufers, und dreier freiwirkenden Offiziere, gegen Einen, noch dazu ein geſperrten, des Gegners habe und offenbar gewinnen muß.)

27. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Der S. gibt den Thurm A8 vor, und erhält dagegen den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. D7 - D5.	D2 - D4.

Ich könnte mit demſelben Erfolg auch F2 - F4 ziehen.

2. C7 - C5. D4 - C5†.
3. (E7 - E6.)

Um ſeine Bauern auf der Mitte feſt zu ſetzen, oder die meinigen zu zerſtreuen. —

Wenn er aber dafür E7 - E6 zieht, ſo ſiehe Veränderung.

3. E2 - E4.
4. D5 - D4. F2 - F4.

Um ſeine Bauern zu zerſtreuen, oder ihnen doch die meinigen entgegen zu ſetzen.

5. Lr. F8-C5†. Sr. G1-F3.
6. S. B8-C6. Lr. F1-C4.
7. L. C8-G4. K. R.
8. F7-F6. Lr. C4-G8†.
9. Tr. H8-G8†. H2-H3.
10. L. G4-H5. G2-G4.
11. L. H5-F7. F4-E5.
12. F6-E5†. L. C1-G5.
13. D. D8-D6. S. B1-D2.
14. H7-H6. L. G5-H4.
15. G7-G5. L. H4-G3.
16. H6-H5. K. G2-G2.
17. L. F7-E6. Sr. F3-H2.
18. K. E8-D8. Tr. F1-F6.
19. D. D6-E7. D. D1-F3.
20. A7-A6. T. A1-F1.
21. H5-H4. L. G3-E1.
22. S. C5-B4. S. D2-B3.
23. Lr. C5-D6. L. E1-B4†.
24. Lr. D6-B4†. C2-C3.
25. D4-C3†. B2-C3†.
26. Lr. B4-D6. T. F1-D1.
27. K. D8-C7. Sr. H2-F1.
28. Tr. G8-D8. Sr. F1-E3.
29. B7-B6. Sr. E3-D5*.
30. L. E6-D5†. T. D1-D5†.
31. Tr. D8-D7. Tr. F6-G6.

32. A6-A5. S. B3-D2.
33. Lr. D6-C5.

Er sucht bloß das Spiel zu verlängern. Denn er ist ohne Rettung verloren.

33. S. D2-C4.
34. Tr. D7-D5†. E4-D5†.
35. E5-E4. D. F3-F6.
36. D. E7-F6†. Tr. G6-F6†.
37. K. C7-B7. S. C4-D6*.
38. K. B7-C7. S. D6-E4†.
39. Lr. C5-E3. D5-D6*.
40. K. C7-D7. Tr. F6-F7*.
41. K. D7-D8. S. E4-F6.
42. K. D8-C8. Tr. F7-F8*.
43. K. C8-B7. D6-D7.

Dieser Bauer geht ungehindert zur Dame und entscheidet für mich den Gewinn.

Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3. E7 - E6.	F2 - F4.

Um die Festsetzung seiner Bauern auf der Mitte zu verhindern.

4. Lr. F8-C5†. E2-E3.
5. F7-F6. Sr. G1-F3.
6. A7-A6. C2-C4.
7. D. D8-B6. D. D1-D2.
8. Sr. D8-E7. S. B1-C3.

Es ist gut, die Springer nicht früher zu ziehen, als bis die Läuferbauern vorgerückt sind. Denn sonst hindern jene diese am Fortrücken und am Unterstützen der beiden Mittelbauern. Indessen läßt der Plan des Angriffs, oder der Vertheidigung, nicht immer Zeit genug dafür.

9. Lr. C5-B4. A2-A3.
10. Lr. B4-C3†. D. D2-C3†.
11. S. B8-C6. Lr. F1-D3.
12. K. R. C4-C5.
13. D. B6-C7. K. R.
14. E6-E5. F4-E5†.
15. F6-E5†. Sr. F3-G5.
16. Tr. F8-F1†*. Lr. D3-F1†.
17. H7-H6. Sr. G5-F3.
18. L. C8-F5. B2-B4.
19. Sr. E7-G6. L. C1-B2.
20. K. G8-H8. T. A1-D1.
21. L. F5-E6. A3-A4.

Um hernach durch B4 - B5 seinen Springer zu verjagen, der seinen Bauer E5 deckt. Dadurch wird er genöthigt, diesen Bauer vorzurücken, und ich behalte alsdann den Zug Sr. F3-D4 frei.

22. E5-E4. Sr. F3-D4.
23. S. C6-D4†. D. C3-D4†.
24. Sr. G6-F8. B4-B5†.
25. A6-B5†. A4-B5†.
26. L. E6-G8. B5-B6.
27. D. C7-F7. Lr. F1-B5.
28. D. F7-G6. C5-C6.
29. B7-C6†. Lr. B5-C6†.
30. Sr. F8-E6. D. D4-E5.
31. Sr. E6-G5. K. G1-H1.
32. Sr. G5-F7. D. E5-D4.
33. Sr. F7-D8. Lr. C6-D5†.
34. L. G8-D5†. D. D4-D5†.
35. Sr. D8-C6. T. D1-C1.
36. Sr. C6-E7. D. D5-D8*.
37. Sr. E7-G8. T. C1-C8.
38. D. G6-F7. D. C8-G8†*.
39. D. F7-G8†. T. C8-G8†*
40. K. H8-G8†. B6-B7.

Ich muß gewinnen, weil dieser Bauer ungehindert zur Dame kömt.

---

28. Spiel.

Philidor.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 – E4.	C7 – C5.

Dieser Anfang ist, wenn man nicht den Zug hat, bloß vertheidigend und nicht der rathsamste; aber er ist sehr gut zur Beurtheilung der Stärke eines Gegners, dessen Spielart man noch nicht kennt.

2. F2 – F4.	S. B8 – C6.

Durch den Zug E7–F5 hätte er mich nöthigen können, den Gambit zu spielen. Diesen Bauer hätte ich nicht nehmen können, ohne dem Schach von D. D8–H4 und dem Verluste des Spiels ausgesetzt zu sein.

3. Sr. G1 – F3.	E7 – E6.
4. C2 – C3.	

Ein nicht übler Zug wäre D2–D4 gewesen, um diesen Bauer gegen den seinigen C5 umzutauschen. Allein in der gegenwärtigen Lage muß ich meinen Läufer C1 erhalten, um ihn im Nothfalle dem seinigen entgegen zu stellen, welcher, von dem Felde C5 aus, mich am Rochiren verhindern und meinen Steinen sehr beschwerlich werden würde.

4.	D7 – D5.
5. E4 – E5.	F7 – F5.

Er hätte auch D5–D4 ziehen können. Alsdann hätte ich C3–D4† schlagen müssen, um ihn zu verhindern, eine ähnliche Stellung auf seinem rechten Flügel zu nehmen, als ich auf meinem rechten Flügel habe.

6. D2 – D4.	Sr. G8 – H6.

Er würde eben so schlecht mit C3–D4† schlagen, weil er dadurch meinem Springer B1 den Ausgang erleichterte, — als ich D4 – C5†, weil ich dadurch seinen Läufer auf eine mir gefährliche Stelle locken würde.

7. L. C1 – E3.	D. D8 – B6.

Um mich zu nöthigen, B2–B3 zu ziehen, weil er dann durch A7–A5 den Angriff auf meinen linken Flügel mit gutem Erfolg anordnen kann.

8. D. D1 – D2.	Sr. H6 – F7.

Hätte er mit Sr. H6 – G4 meinen Läufer E3 angegriffen, so hätte ich ihn zurück ziehen und seinen Springer zur Rückkehr nöthigen müssen.

9. D4 – C5†.	

Da ich meinen Springer B1 nicht heraus bringen kann, ohne einen Doppelbauer zu bekommen, oder meine Königinn in Gefahr zu setzen, so muß ich mich nothwendig seines Läufers F8 entledigen, welches durch diesen Zug geschieht.

9.	Lr. F8 – C5†.
10. L. E3–C5†.	D. B6–C5†.
11. S. B1–A3.	

Um ihn auf D4 mit dem andern Springer zu vereinigen, wo er am vortheilhaftesten steht. — Ueberhaupt ist es sehr rathsam, seine Springer in eine gegenseitige Unterstützung und auf solche Felder zu setzen, wo sie von den

feindlichen Bauern weder angegriffen, noch zum Rückzuge genöthigt werden können.

11. G7 - G5.

Um meine Bauern zu trennen. Ich darf ihn also nicht nehmen.

12. G2 - G3. H7 - H5.

Um seinem Thurme einen freien Ausgang zu verschaffen. Wenn ich ihm Zeit lasse, diesen Bauer noch weiter vorzurücken, so könnte er damit meine Flügelbauern angreifen und zerstreuen.

13. H2 - H4. G5 - F4†.

Da ich Sr. F3 - G4† ziehen kann, so nimmt er diesen Bauer, um für seinen Springer F7 einen ähnlichen Platz, nämlich G4, frei zu machen.

14. G3 - F4†. Tr. H8 - G8.

Um sich der offenen Linie G zu bemächtigen. Dieß ist einer von den Fällen, wo man einen Thurm gegen einen andern Stein aufopfern mag. — Er kann nur Tr. G8 - G4 ziehen, wo dieser Thurm von zwei Bauern unterstützt ist. Ich kann ihn da nicht nehmen, weil ich sonst die Vereinigung seiner Bauern nur veranlassen würde.

15. Sr. F3 - G5. Sr. F7 - H6.

Um ihn auf G4 zu bringen.

16. S. A3 - C2. Sr. H6 - G4.

17. S. C3 - D4.

Um die Richtung seiner Königinn zu unterbrechen, seinen Bauer E6 anzugreifen, und dadurch den Springer mit dem andern in Verbindung zu setzen.

17. K. E8 - E7.

18. Lr. F1 - E2. L. C8 - D7.

19. K. R - G1.

Es wäre gefährlich, nach C1 hin zu rochiren, weil sein Angriff dahin leichter ist. Außer dem muß ich meinen König auf G3 zu bringen suchen, um seinen Springer G4 einzuschließen und meine Bauern zu unterstützen.

19. A8 - C8.

20. T. A1 - C1.

Um ihn zu verhindern, daß er von dieser Linie C Meister werde, indem er S. C6 - D4† zieht, und mich C3 - D4† zu ziehen nöthigt. Hierdurch würde er gewinnen.

In dieser Lage sind beide Spiele gleich. Doch habe ich den kleinen Vortheil des weiter vorgedrungenen Bauers E5.

---

29. Spiel.

Philidor.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	Lr. F1 - C4.	Lr. F8 - C5.
3.	C2 - C3.	Sr. G8 - F6.
4.	D2 - D4.	E5 - D4†.
5.	(C3 - D4†.)	

Oder E4 - E5. Siehe Veränderung.

5.		Lr. C5 - B4*.
6.	L. C1 - D2.	Lr. B4 - D2†*.
7.	S. B1 - D2†.	D7 - D5.

Oder diesen Zug hätte ich die Mitte behauptet.

8.	E4 - D5†.	Sr. F6 - D5†.
9.	D. D1 - B3.	

Ich konnte auch D. D1-E2* ziehen, allein der S. hätte dagegen L. C8-E6 gezogen. Und über dieß muß man ſich hüten, ſeine Königinn auf eine Linie zu ſetzen, worauf ihr König ſteht, wenn dieſe Linie offen und von Bauern entblößt iſt.

9. C7-C6.
10. Sr. G1-E2. K. R.
11. K. R-G1. Sr. D5-B6.

Um L. C8-E6 ziehen, oder ſich meines Läufers C4 entledigen zu können.

12. Lr. C4-D3. L. C8-E6.
13. D. B3-C2. G7-G6.
14. F2-F4.

Um die feindlichen Bauern, welche ihren König bedecken, zu trennen.

14. F7-F5.

Nach dieſem Zuge muß ich ſorgen, einen meiner Springer auf das Feld E5 zu bringen, von wo er durch keinen Stein verdrängt werden kann, der nicht genommen würde. Zugleich vereinige ich dadurch meine Bauern auf der Mitte.

15. S. D2-F3. S. B8-D7.
16. S. F3-E5. S. D7-F6.

Wenn er auch S. D7-E5† nähme, ſo würde er doch die Vereinigung meiner Bauern nicht verhüten können.

17. T. A1-D1. Sr. B6-D5.
18. D. C2-D2.

Um ſeinen Zug Sr. D5-E3 zu vermeiden.

18. A7-A5.
19. Sr. E2-C3.

In dieſer Lage habe ich durch die Stellung des Springers E5, obwohl keinen ganz entſcheidenden, Vortheil. Der S. darf dieſen nicht eher nehmen, als bis er zuvor einen meiner Bauern D4 und F4, die ihn unterſtützen, fortgeſchafft hat. Dieß könnte durch den Zug C6-C5 geſchehen; und dann werden beide Spiele gleich ſtehen.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. E4-E5.	D. D8-E7.

Hätte er ſeinen Springer zurück gezogen, ſo hätte ich Vortheil.

6. C3-D4†. Lr. C5-B4*.
7. L. C1-D2.

Zöge ich ſtatt deſſen S. B1-C3, und der S. alsdann Sr. F6-E4, ſo würde ich meine Mitte unterſtützen können. Der beſte Zug des S. in dieſer Lage wäre D7-D5.

7. Lr. B4-D2†*.
8. S. B1-D2†. D7-D6.

Hätte er hier D7-D5 gezogen, ſo wäre meine Mitte in Sicherheit.

9. D. D1-E2.

Zöge ich F2-F4, ſo würde der S. durch C7-C5 meine Bauern zerſtreuen können.

9. D6-E5†.
10. D4-E5†. Sr. F6-D7.
11. F2-F4. F7-F6.
12. Sr. G1-F3. F6-E5†.

Aus

Aus diesen Zügen sieht man, daß der S, da er alle Züge richtig gethan hat, so weit gekommen ist, meine Mittelbauern zu zerstreuen; und daß es gefährlich sei, einen von den beiden Bauern, die auf der Mitte neben einander stehen, vorzuziehen, bevor der Gegner die Auswechselung eines von den Bauern gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat.

---

30. Spiel.

(Gambit des Königs.)

Philidor.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	F2 - F4.	E5 - F4†.
3.	Sr. G1 - F3.	G7 - G5.
4.	Lr. (F1 - C4.)	

Wenn ich vorher erst H2 - H4 zöge, so würde er, indem er den Bauer des Gambits wieder verliert, den Angriff und eine bessere Anordnung des Spiels gewonnen haben. Siehe 1. Veränderung.

4. Lr. (F8 - G7.)

Oder G5 - G4. Siehe 2. Veränderung.

5. H2 - H4.

Um ihn zu veranlassen, H7 - H6 zu ziehen, weil er dadurch seinen Springer G8 einschließt, oder ihm doch den Ausgang vermehrt. Dieß würde aber nicht geschehen können, ohne seinen Bauer zu verlieren.

5. (H7 - H6.)

Oder G5 - G4. Siehe 3. Veränderung. — Oder wenn er statt dessen F7 - F6 zieht, so werde ich durch Sr. F3 - G5† zwar meinen Springer aufopfern, aber Gelegenheit bekommen, mit der Königinn Schach zu bieten und dann das Spiel zu gewinnen.

6. D2 - D4. (D7 - D6.)

Oder, um hernach durch D7 - D5 meinen Läufer anzugreifen, C7 - C6. Siehe 4. Veränderung.

7. C2 - C3. (C7 - C6.)

Er würde in wenigen Zügen verloren haben, wenn er statt dessen L. C8 - G4, siehe 5.; oder L. C8 - E6, siehe 4. Veränderung, gezogen hätte.

8. D. D1 - E2. L. (C8 - G4.)

Mit L. C8 - E6 würde er auch verlieren. Siehe 7. Veränderung.

9. G2 - G3.

Um meinen Läufer C1 frei zu machen, daß er sich zu den übrigen Steinen des Angriffes gesellen kann. Ich verliere zwar dadurch einen Bauer, aber bei dem Angriff im Gambitspielen ist es nothwendig, nur den Königsbauer zu erhalten, und die übrigen weniger zu schonen.

9. F4 - G3†.

10. H4 - G5†. H6 - G5†.

11. Tr. H1 - H8†. Lr. G7 - H8†.

12. L. C1 - G5†. Lr. H8 - F6.

Hätte er statt dessen mit D. D8 - G5†, oder mit L. G4 - F3†, geschlagen, so würde er übel gespielt haben.

13. L. G5 - F6†. D. D8 - F6†.
14. S. B1 - D2. S. B8 - D7.
15. T. R. T. R.
16. T. D1 - G1. D. F6 - F4.
17. D. E2 - G2. F7 - F5.

Hier findet sich in den Zügen beider Spieler ein Fehler: der Eine gibt, der Andere übersieht einen wesentlichen Vortheil. Obgleich mein einer Springer bei dem ersten Anblicke von dem andern gedeckt scheint, so ist doch des Königs Springer dem Läufer bloß gestellt, in Hinsicht der verdeckten Wirkung der Königinn auf den König. Schlüge der Läufer, wie er sollte, so dürfte sich eine Reihe von Zügen daraus entwickeln. Uebrigens ist meine Stellung vortheilhafter, obgleich der S. einen Springer mehr behält.

18. D. G2-G3†. D. F4-G3†.
19. T. G1-G3†. F5-E4†.
20. Lr. C4-G8†.

Hier hätte Philidor den W. auch anders ziehen lassen können, mit einem auch für ihn günstigen Erfolge, nämlich T. G3 - G4†. Denn die Folge wäre:

20. D6 - D5.
21. S. D2-E4†. D5 - C4†.
22. S. E4-D6*.

Ich schlage hernach mit S. D6 - C4† und gewinne dadurch das Uebergewicht eines Bauers.

20. L. G4 - F3†.
21. S. D2 - F3†. E4 - F3†.
22. Lr. G8 - F7. T. D8 - F8.
23. T. G3 - F3†. B. C8 - C7.
24. B. C1 - C2.

Wenn ich, statt meinen König zur Beschützung meiner Bauern vorrücken zu lassen, C3 - C4 gezogen hätte, so würde ich das Spiel verlieren, weil der Gegner durch C6 - C5 mich gezwungen hätte, entweder diesen Bauer zu schlagen, oder mir meinen Bauer D4 nehmen zu lassen. In beiden Fällen hätte er durch S. D7-E5 meinen Läufer und Thurm zugleich angegriffen.

24. C6 - C5.
25. Lr. F7 - H5. T. F8 - F3†.
26. Lr. H5 - F3†.

Ohne die gröbsten Fehler muß das Spiel unentschieden bleiben. —

Aus diesem Spiele ergibt sich, daß ein Gambit, wenn es gut angegriffen und gut vertheidigt wird, niemahls ein gewiß gewonnenes Spiel ist, weder auf der einen, noch auf der andern Seite. Gewiß ist nur das, daß derjenige, welcher den Bauer hingibt, das Vergnügen des Angriffs und die Hoffnung zum Gewinn hat, und letztere um so sicherer, wenn der Gegner nicht die 10. oder 12. ersten Züge sehr regelmäßig spielt.

(Anm. Philidor fällt hier das Urtheil über die Unentschiedenheit eines gut vertheidigten Gambits in der Voraussetzung, daß der verlorne Gambitbauer leicht wieder zu erobern sei. Aber diese Voraussetzung ist nicht ganz richtig. Denn wenn der S. im 8. Zuge, anstatt L. C8-G4, besser, D. D8-E7, zieht, so werde ich das Spiel nie wieder

gleich machen können. Denn ziehe ich nun G2-G3, so rückt er den Bauer G5 auf G4. Das Beste, was ich ziehen kann, ist dann Sr. F3-G1; aber der S. behält nun mit F4-F3 immer den Bauer vor, so wie bei jedem andern zu versuchenden Angriffe. Und mit diesem Vortheile wird der S, wenn er vorsichtig spielt, sogar siegen.)

---

1. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	H2-H4.	G5-G4.)
5.	Sr. F3-E5.	(H7-H5.)

Oder Sr. G8-F6, siehe 8. — oder D. D8-E7, siehe 10. Veränderung.

6.	Lr. F1-C4.	Tr. H8-H7.
7.	D2-D4.	D7-D6.
8.	Sr. E5-D3.	D. D8-E7.
9.	S. B1-C3.	Sr. G8-F6.
10.	D. D1-E2.	F4-F3.
11.	G2-F3†.	G4-F3†.
12.	D. E2-F3†.	L. C8-G4.
13.	D. F3-E3†.	Lr. F8-H6.
14.	Sr. D3-F4.	C7-C6.
15.	L. C1-D2.	

Wenn ich statt dessen E4-E5 gezogen hätte, so würde dieser Bauer ihm zu Theil werden, wenn er mit seinem Springer meine Königinn angreift.

15.		Lr. H6-F4†.
16.	D. E3-F4†.	D6-D5.
17.	Lr. C4-D3.	Sr. F6-E4†.
18.	S. C3-E4†.	F7-F5.

Er schlägt hernach damit meinen Springer E4; macht ihn dadurch zum Königsbauer, und, wenn sich die übrigen Bauern anschließen, zu einem Hauptsteine, wodurch er gewinnen wird.

---

2. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.		G5-G4.
5.	Sr. F3-E5.	D. D8-H4*.
6.	K. E1-F1.	Sr. G8-H6.
7.	D2-D4.	D7-D6.
8.	Sr. E5-D3.	F4-F3.
9.	G2-G3.	D. H4-H3*.
10.	K. F1-F2.	D. H3-G2.
11.	K. F2-E3.	Sr. H6-G8.

Um seinen Läufer zu dem Zuge Lr. F8-H6* Platz zu machen.

12.	Sr. D3-F4.	Lr. F8 H6.
13.	Lr. C4-F1.	D. G2-H1†.
14.	Lr. F1-B5*.	C7-C6.
15.	D. D1-H1†.	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

---

3. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.		G5-G4.
6.	Sr. F3-G5.	Sr. G8-H6.
7.	D2-D4.	F7-F6.
8.	L. C1-F4†.	D7-D6.
9.	C2-C3.	F6-G5†

Hätte er diesen Zug gethan, ehe er durch D7-D6 seiner Königinn Luft gemacht hätte, so hätte ich L. F4-G5† dagegen ziehen müssen.

10.	H4-G5†.	Sr. H6-G8.
11.	D. D1-B3.	D. D8-E7.
12.	S. B1-D2.	D. E7-F8.
13.	K. R-G1.	

Wenn der S. dagegen nun seine Königinn zieht, um die Aufdeckung meines Thurms F1 zu hindern, so verliert er seinen Springer, und hat ein schlechtes Spiel: zieht er aber seinen Springer, so büßt er seine Königinn ein, und verliert in jedem Falle.

---

4. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.		C7 - C6.
7.	E4 - E5.	

Um den Zug D7 - D5 zu verhüten.

7.		B7 - B5.
8.	Lr. C4 - B3.	A7 - A5.
9.	A2 - A4.	B5 - B4.
10.	S. B1 - D2.	

Dieser unbedeutend scheinende Springer ist dennoch sein Hauptfeind. — Deßwegen muß man immer seine Bauern, so viel als möglich, so stellen, daß sie die Springer vom Eindringen abhalten können.

10.		L. C8 - A6.
11.	S. D2 - E4.	D. D8 - B6.
12.	S. E4 - D6*.	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

(Anm. Hätte Philidor bei dem 11. Zuge den S. seine Königinn sich den Zug bis zu einer vortheilhaftern Lage aufsparen, und dagegen seinen Läufer auf F8 zurück gehen lassen, so würde nach dem Umtausche dieses Läufers gegen den Springer, im Falle letzterer Schach geboten hätte, der S. eine sehr gute Stellung gehabt haben.)

---

5. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.		L. C8 - G4.
8.	D. D1 - B3.	L. G4 - H5.

Wenn er zur Beschützung seines Bauers F7 statt dessen D. D8-D7 zöge, so würde ich durch D. B3 - B7† und D. B7 - A8† einen Bauer und einen Thurm erobern.

9.	H4-G5†.	H6-G5†.
10.	Tr. H1-H5†.	Tr. H8-H5†.
11.	Lr. C4-F7†*.	K. E8-E7.
12.	Lr. F7-H5†.	

Ich gewinne das Spiel.

---

6. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.		L. C8-E6.
8.	Lr. C4-E6†.	F7-E6†.
9.	D. D1-B3.	D. D8-C8.
10.	H4-G5†.	H6-G5†.
11.	Tr. H1-H8†.	Lr. G7-H8†.
12.	Sr. F3-G5†.	K. E8-E7.
13.	Lr. C1-F4†.	S. B8-C6.
14.	S. B1-D2.	A7-A5.
15.	K. R.	B7-B5.
16.	T. D1-H1.	Sr. G8-F6.
17.	T. H1-H8†.	D. C8-H8†
18.	D. B3-E6†*.	

Und setze, er ziehe, wohin er wolle, matt.

(Anm. So rettungslos, als hier Philidor den S. macht, ist er wirklich nicht, wenn dieser nur im 16. Zuge besser zieht. Er achte

auf meinen Angriff durch den Thurm nicht, wodurch ich mittelst eines Umtausches seine Königinn von dem Felde weglocken will, wo sie den Bauer E6 deckt; und ziehe statt dessen A5 - A4 auf meine Königinn: so wird diese genöthigt sein, ihren Plan auf den Bauer E6 aufzugeben; er rückt alsdann Sr. G8 - F6, beschützt dadurch seinen Läufer und ist nicht in einer übeln Lage.

Will ich aber mit meiner Königinn nicht weichen, sondern schlage den Bauer E6, so wird dieß einen Umtausch veranlassen, bei dem ich zwar eine Mehrheit von zwei Bauern bekomme, und einen Springer gegen einen Läufer verliere; aber dagegen habe ich auch einen einzelnen Bauer, und die Stellung des S. ist wohl geordnet, also nicht in einem entscheidenden Nachtheile.)

---

7. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.		L. C8 - E6.
9.	Lr. C4 - E6†.	F7 - E6†.
10.	E4 - E5.	D6 - E5†.

Zöge er dafür D6 - D5, so würde ich D. E2 - D3 ziehen, um im folgenden Zuge mit D. D3 - G6 Schach zu bieten um dadurch das Spiel zu gewinnen.

11. D4 - E5†. S. B8 - D7.

Hätte er einen andern Zug gethan, so würde ich meinen Springer B1 vorrücken, um zwei Züge hernach damit Schach zu geben. Siehe 4. Veränderung, Zug 12.

12. G2 - G3. G5 - G4.
13. G3 - F4†.

Bei dem Angriff des Gambits ist es Regel, daß, wenn der S, ehe er rochirt, mit seinem Bauer G4 meinen Springer F3 angreift, ich lieber diesen Springer aufopfere, als den Angriff mir entreißen lasse; es sei denn, daß ich den Springer auf G5, oder E5, bringen könnte, um damit das Feld F7 zu beobachten.

13. G4 - F3†.
14. D. E2 - F3†. D. D8 - E7.
15. S. B1 - D2. K. R.
16. B2 - B4M.

Um seinen Springer am Vorrücken zu verhindern.

16. H6 - H5.
17. S. D2 - E4. S. D7 - B6.
18. L. C1 - E3. Sr. G8 - H6.
19. L. E3 - C5. D. E7 - C7.
20. A2 - A4. Lr. G7 - F8.
21. A4 - A5. Lr. F8 - C5†.
22. B4 - C5†. S. B6 - D7.
23. S. E4 - D6*. K. C8 - B8.
24. T. A1 - B1. S. D7 - C5†.
25. S. D6 - B7†. S. C5 - B7†.
26. A5 - A6. K. B8 - A8.
27. T. B1 - B7†. D. C7 - C8.
28. Tr. H1 - H2.

Hier hätte mich Philidor auch D. F3 - E3 ziehen lassen können, weil dadurch der S. genöthigt sein würde, seine Königinn gegen meinen Thurm aufzuopfern, um dem Matt zu entgehen.

28. T. D8 - D7.
29. Tr. H2 - B2. Tr. H8 - H7.

30. D. F3 - C6†. D. C8 - C6†.
31. T. B7 - B8 M.

---

8. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5.	Sr. G8 - F6.
6. (D2 - D4.)	

Zöge ich statt dessen Lr. F1 - C4, um seinen Bauer F7 anzugreifen, so würde er durch D. D8 - E7 ein besseres Spiel haben. — Aber durch Sr. E5 - G4† würden meine Steine in Zwang gerathen. Siehe 9. Veränderung.

6.	D7 - D6.
7. Sr. E5 - D3.	Sr. F6 - E4†.
8. L. C1 - F4†.	

In dieser Lage hat er den Bauer F7 mehr, als ich. Aber dieser Bauer, der eigentlich an der Spitze stehen sollte, ist zurück, und ganz unthätig und unnütz, so lange er nicht auf das Feld F4 vorgerückt ist.

8.	D8 - E7.
9. D. D1 - E2.	

Ich mußte diesen Zug thun, er möchte gezogen haben, was er wollte; es sei denn, daß er einen Stein zum Schlagen gezogen hätte.

9.	Lr. F8 - G7.
10. C2 - C3.	H7 - H5.
11. G2 - G3.	D6 - D5.
12. Lr. F1 - G2.	F7 - F5.

Er unterstützt diesen Springer mit zwei Bauern, aber ich muß mich hüten, ihn zu schlagen, weil ich dadurch veranlaßte, daß sein jetzt unthätiger Bauer F5 auf der Mitte eine mir gefährliche Stellung bekäme.

13. S. B1 - D2.	L. C8 - E6.
14. K. R - G1.	

In dieser Lage ist es besser, so zu rochiren, weil mein König den Bauer G5 unterstützen kann, wenn der S. etwa den Läufer F4 nehmen sollte.

14.	S. B8 - C6.
15. K. G1 - H2.	K. R - C8.

In dieser Stellung sind beide Spiele gleich. Ich muß nun meine ganze Stärke gegen den Bauer F5 richten, um ihn zu schlagen; und Er muß dahin sehen, daß sein Springer E4 geschlagen werde, um dadurch seine Bauern auf der Mitte zu vereinigen. Aus diesem Spiele sieht man deutlich, daß mein 4. Zug nicht rathsam war.

---

9. Veränderung. (8.)

Weiß.	Schwarz.
6. Sr. E5 - G4†.	Sr. F6 - E4†.

Der Zug Sr. F6 - G4† wäre sehr übel.

7. D. D1 - E2.	D. D8 - E7.

Um seinen Springer nicht zu verlieren. Er hätte ihn auch durch D7 - D5 unterstützen können, und in diesem Falle hätte ich Sr. G4 - F2 ziehen müssen.

8. S. B1 - C3.	

Um den Zug D7 - D5 zu verhüten, oder, wenn er so zieht, diesen Bauer zu nehmen.

8. Sr. E4-G3.
9. D. E2-E7†*. Lr. F8-E7†.
10. Tr. H1-H2. D7-D5.

Zöge er dafür Sr. G3 - F5, so müßte ich durch S. C3 - D5 den Läufer E7 angreifen, um mich seiner zu entledigen. Wenn er dann Lr. E7 - H4†* zöge, so müßte ich dagegen Tr. H2 - H4† ziehen, um hernach durch S. D5 - C7†* seinen Thurm A8 zugleich anzugreifen.

11. Sr. G4-E5. C7-C6.
12. D2-D4. Sr. G3-F5.
13. Sr. E5-F3. Lr. E7-D6.
14. Lr. F1-D3.

In dieser Lage sind beide Spiele fast gleich. Sein Bauer F4 muß bald verloren sein, da er getrennt ist und nur durch Offiziere unterstützt werden kann.

---

10. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
5.	D. D8 - E7.
6. D2 - D4.	

Hätte ich mit Sr. E5 - G4† geschlagen, so würde er F7 - F5 zum Angriff meines Springers gezogen haben, welchen ich auf F2 hätte zurück ziehen müssen, und hierauf würde er durch F5 - E4† den Vortheil der Stellung gewonnen haben.

6. D7-D6.
7. Sr. E5-G4†. D. E7-E4†*.
8. D. D1-E2.

Um die Königinnen zu verwechseln, und hernach seinen Bauer F4 zu schlagen. — Beide Spiele stehen gleich.

---

31. Spiel.

Gustavus Selenus. *)

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4.	D7 - D5.
2. E4 - D5†.	D. D8 - D5†.
3. S. B1 - C3.	D. D5 - D8.
4. D2 - D4.	

Ich habe durch diese Züge meine 6 Hauptsteine zum Angriff frei.

---

32. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der S. bekommt den Zug und gibt dagegen den Thurm A8 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5.	E2 - E4.
2. Lr. F8 - C5.	Lr. F1 - C4.
3. Sr. G8 - F6.	D2 - D3.
4. H7 - H6.	

Durch das Vorrücken der Bauern der Thürme wird das Eindringen der feindlichen Läufer und Springer verhadert, oder ihr Zurücktreiben befördert.

4. Sr. G1 - F3.
5. D7 - D6. K. R.
6. L. C8 - G4. H2 - H3.
7. L. G4 - H5. C2 - C3.

Entweder um meinen Bauer D3 zu unterstützen, wenn derselbe vorrückt; oder den feindlichen Läufer C5 zu verjagen; oder

*) Seite 4, Note 8.

zwei Bauern auf der Mitte zu haben. Außer dem erhalte ich dadurch einen Gang für meinen Königsläufer, den ich auf C2 zurück ziehen muß, um ihn in der Richtung auf das Feld H7 zu behalten, wenn der Gegner auf dieser Seite rochirt hat.

8. S. B8 - C6. B2 - B4.
9. Lr. C5 - B6. A2 - A4.
10. A7 - A6. B4 - B5.

Um seinen Springer zu verjagen, der das Vorrücken meines Bauers D3 und die Festsetzung meiner Bauern auf der Mitte verhindert.

11. S. C6 - A5. S. B1 - A3.
12. A6 - B5†. A4 - B5†.
13. K. R. L. C1 - E3.

Um mir seinen Läufer B6 vom Halse zu schaffen, weil dessen Richtung auf meinen König gefährlich werden könnte. Ich laufe dadurch Gefahr, einen Doppelbauer auf der Linie E zu bekommen. Allein theils ist es rathsam, wenn man einen Stein vorgegeben bekommen hat, den Gegner zu reitzen, daß er Stein um Stein nehme; theils bringt es nicht immer Nachtheil, Doppelbauern zu haben.

14. Lr. B6 - E3†. F2 - E3†.
15. G7 - G5.

Um auf dieser Seite, wo ich rochirt habe, anzugreifen.

15. D. D1 - E1.

Um meinen Springer, der von seinem Läufer H5 gefangen gehalten wird, zu befreien.

16. G5 - G4. H3 - G4†.
17. L. H5 - G4†. D. E1 - H4.
18. K. G8 - G7. Sr. F3 - H2.
19. L. G4 - D7. Tr. F1 - F3.
20. S. A5 - C4†. S. A3 - C4†.
21. L. D7 - E6. T. A1 - F1.
22. Sr. F6 - G8. D. H4 - D8†.
23. Tr. F8 - D8†. S. C4 - A5.
24. Tr. D8 - B8. D3 - D4.
25. E6 - D4†. E3 - D4†.
26. D6 - D5. E4 - E5.
27. Sr. G8 - E7. S. A5 - B3.
28. B7 - B6. S. B3 - C1.

Weil dieser Springer da ohne Nutzen stand, und ich ihn jetzt auf das Feld F4 bringen will.

29. Sr. E7 - G6. S. C1 - E2.
30. Tr. B8 - A8. S. E2 - F4.
31. Sr. G6 - F4†. Tr. F3 - F4†.
32. Tr. A8 - A3. T. F1 - F3.
33. Tr. A3 - B3. T. F3 - G3*.
34. K. G7 - H7. Sr. H2 - G4.
35. L. E6 - G4†. Tr. F4 - G4†.
36. H6 - H5. Tr. G4 - G7*.
37. K. H7 - H6. Tr. G7 - F7†.
38. Tr. B3 - B5†. E5 - E6.
39. Tr. B5 - B2. T. G3 - E3.
40. K. H6 - G6. E6 - E7.
41. K. G6 - F7†. E7 - E8D*.
42. K. F7 - F6. D. E8 - F8*.
43. K. F6 - G6. T. E3 - G3*.
44. K. G6 - H7. D. F8 - G7M.

33. Spiel.

Pariser Schach-Club.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	C2 - C4.	

Dieß iſt kein guter Zug. Denn wenn ich auch gleich vorher E2-E4 gezogen habe, ſo behalte ich doch keine Bauern, um dem Gegner das Eindringen in mein Spiel zu verwehren. Ueber dieß bleibt auch der Bauer meiner Königinn ohne Thätigkeit zurück.

2.		Lr. F8-C5.
3.	S. B1-C3.	Sr. G8-F6.
4.	Lr. F1-E2.	S. B8-C6.
5.	D2-D3.	D7-D6.
6.	L. C1-G5.	K. R.
7.	Sr. G1-F3.	H7-H6.
8.	L. G5-F6†.	D. D8-F6†.
9.	S. C3-D5.	D. F6-D8.
10.	K. R.	S. C6-D4.
11.	B2-B4.	S. D4-F3†*.
12.	Lr. E2-F3†.	Lr. C5-D4.
13.	T. A1-B1.	C7-C6.
14.	S. D5-E3.	G7-G6.
15.	Lr. F3-G4.	F7-F5.
16.	E4-E5†.	G6-F5†.
17.	Lr. G4-H5.	D. D8-G5.
18.	D. D1-F3.	K. G8-H7.
19.	K. G1-H1.	A7-A6.

Um ſeinen Läufer D4 in der nämlichen Richtung erhalten zu können, wenn er etwa von meinem Springer angegriffen würde.

20.	D. F3-H3.	F5-F4.
21.	S. E3-G4.	Tr. F8-G8.
22.	F2-F3.	L. C8-E6.
23.	G2-G3.	F4-G3†.
24.	D. H3-G3†.	T. A8-F8.
25.	D. G3-H3.	T. F8-F5.
26.	Tr. F1-G1.	Lr. D4-G1†.
27.	T. B1-G1†.	K. H7-H8.

Der S. gewinnt. — Hätte er meinen Läufer genommen, ehe er ſeinen König zurück zog, ſo hätte er durch meinen Zug S. G4-F6* ſeinen Thurm verloren.

---

34. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Der S. erhält den Zug und gibt den W. den Springer G8 vor.

Schwarz.	Weiß.
1. C7 - C5.	E2 - E4.
2. S. B8 - C6.	F2 - F4.
3. E7 - E5.	(C2 - C3.)

Oder Lr. F1-B5. Siehe Veränderung.

4. D7 - D5.	E4 - E5.
5. D5 - D4.	D2 - D3.

Damit er den Bauer D4 nicht weiter vorrücken und mich dadurch in Verlegenheit ſetzen könne.

6.	Lr. F8-E7.	Sr. G1-F3.
7.	K. R.	Lr. F1-E2.
8.	F7-F6.	K. R.
9.	D. D8-C7.	E5-F6†.
10.	Lr. E7-F6†.	C3-C4.
11.	A7-A6.	A2-A4.

Um ſeinen Zug B7-B5 zu verhüten.

12.	Lr. F6-E7.	Sr. F3-G5.
13.	Lr. E7-G5†.	F4-G5†.
14.	Tr. F8-E8.	S. B1-D2.
15.	E6-E5.	Lr. E1-G4.
16.	L. C8-G4†.	D. D1-G4†.
17.	S. C6-B4.	Tr. F1-F3.
18.	D. C7-E7.	S. D2-E4.
19.	K. G8-H8.	G5-G6.
20.	H7-H6.	S. E4-G5.
21.	Tr. E8-E6.	

Zöge er dafür H6 - G5†, ſo würde er bald matt werden.

21. S. G5-F7*.
22. K. H8-G8. D. G4-H5.
23. S. B4-C6. L. C1-H6†.
24. G7-H6†. D. H5-H6†.
25. Tr. F8-F7†. Tr. F3-F7†.
Ich muß gewinnen.

Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3.	Lr. F1-B5.
4. D7-D5.	E4-E5.
5. L. C8-D7.	Lr. B5-C6†.
6. B7-C6†.	

Doppelbauern sind nicht schädlich, wenn sie nur mit zwei andern verbunden sind. Es findet sich mehrentheils in der Folge Gelegenheit, sie wieder von einander zu bringen.

6. C2-C4.

Damit sein Bauer C5 nicht vordringe. Nimmt der Gegner denselben, so trennt er seine Mittelbauern ohne Nutzen, da sein Bauer bald von mir wieder genommen würde.

7. Lr. F8-E7. S. B1-C3.
8. K. R.

Nicht so gut würde er D5-D4 ziehen, weil ich sogleich S. C3-E4 ziehen würde.

Man muß keinen Bauer vorrücken, wenn er eine solche Stellung hat, daß er den Gang der feindlichen Springer aufhält, und ihnen das Eindringen in unser Spiel vermehrt.

8. Sr. G1-F3.
9. F7-F6. K. R.
10. F6-E5†. Sr. F3-E5†.
11. L. D7-E8. D2-D3.
12. D. D8-C7. L. C1-D2.
13. G7-G5. D. D1-E2.
14. Lr. E7-D6. T. A1-E1.
Ich gewinne.

---

35. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der W. bekommt den Springer B8, gegen zwei Züge und den Bauer F2, vor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7-E5. / F7-F5.	E2-E3.
2. H7-H5.	D2-D4.
3. E5-E4.	C2-C4.
4. Sr. G8-F6.	S. B1-C3.
5. C7-C6.	L. C1-D2.
6. A7-A5.	

Um dadurch sich zum Angriffe dieses Flügels vorzubereiten, wohin ich rochiren will.

D. D1-C2.
7. G7-G5. K. R.
8. K. E8-F7.

Denn er darf nicht rochiren. Vortheilhafter ist es, seinen König unter dem Schutze seiner Bauern auf das Feld G6 zu setzen, um nachher seinen Angriff gegen den Flügel zu richten, wo ich rochirt habe.

8. H2-H4.

Um meinen Steinen Luft zu machen.

9. G5-G4. Sr. G1-E2.
10. L. F8-D6. G2-G3.
11. Tr. H8-G8. Sr. E2-F4.
12. Lr. D6-F4†.

Um seinen König auf G6 bringen zu können.

12. G3 - F4†.
13. K. F7 - G6. A2 - A4.

Um dem Eindringen seiner Bauern Einhalt zu thun.

14. D7 - D6. D4 - D5.
15. L. C8 - D7. K. C1 - B1.

Denn ich muß mich hüten, König und Königinn auf derselben Linie, wie hier auf C, stehen zu lassen, wenn der Gegner durch Wegnehmung des Bauers D5 von dieser Seite einbricht.

16. D. D8 - B6. L. D2 - C1.

Um meinem Thurme freies Spiel zu geben.

17. C6 - D5†. S. C3 - D5†.
18. Sr. F6 - D5†. T. D1 - D5†.
19. D. B6 - B4. L. C1 - C2.
20. D. B4 - A4†. D. C2 - A4†.
21. L. D7 - A4†. T. D5 - D6†*.

Ich muß gewinnen.

---

36. Spiel.

Philidor.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4.	E7 - E5.
2. Lr. F1 - C4.	Lr. F8 - C5.
3. C2 - C3.	D. (D8 - F6.)

Um mich zu nöthigen, daß ich meinen Springer G1 vor den Bauer F2 setze. — Oder er zieht D. D8 - H4. Siehe Veränderung.

4. Sr. G1 - F3.

Nach der Abweisung dieses Angriffes muß ich suchen, den Bauer F2 zum Vorrücken frei zu machen. Ich hätte auch D. D1 - F3 ziehen können. Allein meine Königinn steht jetzt auf D1 besser, um den Zug D2 - D4 zur Vertreibung des feindlichen Läufers zu unterstützen.

4. S. B8 - C6.

Um mich von dem Zuge D2 - D4 abzuhalten.

5. B2 - B4.

Es ist nicht immer rathsam, die Bauern auf den Flügeln vorrücken zu lassen, wie denn insonderheit das Wegrücken des Springerbauers den Thurm gefährdet; wenigstens muß es mit großer Vorsicht geschehen.

5. Lr. C5 - B6.
6. A2 - A4. A7 - A6.

Hätte er statt dessen A7 - A5 gezogen, so hätte ich B4 - B5 auf den Springer gerückt. Denn den auf die Art angegriffenen Bauer läßt man gern vorrücken.

7. D2 - D3. D7 - D6.
8. H2 - H3. H7 - H6.
9. D. D1 - E2. L. C8 - E6.

Da er durch seine Bauern meinen Läufer C4 nicht fortschaffen kann, so muß er dazu diesen Läufer vorrücken lassen.

10. S. B1 - A3. Sr. G8 - E7.
11. Lr. C4 - E6†. D. F6 - E6†.

Eben so gut konnte er auch F7 - E6† ziehen.

12. S. A3 - C4. K. R - G8.

Hätte er auf der andern Seite rochirt, so hätte ich den Vortheil der Stellung gehabt.

13. S. C4 - B6†. C7 - B6†.
14. L. C1 - E3. Sr. E7 - C8.
15. K. R - G1. F7 - F5.
16. E4 - F5†.

Sonst hätte der S. durch F5 - F4 meinen Läufer verdrängt, und sich in den Stand gesetzt, mit seinen Bauern meinen König anzugreifen.

16. D. E6 - F5†.

In dieser Stellung werde ich gewinnen, wenn ich darauf bedacht bin, den Bauer F2 gegen den Bauer E5 umzutauschen.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3.	D. D8 - H4.
4. D. D1 - E2.	Sr. G8 - F6.
5. D2 - D3.	Sr F6 - G4.
6. G2 - G3.	

Oder ich könnte auch Sr. G1 - F3 ziehen.

6. D. H4 - F6.

Zöge er statt dessen Lr. C5 - F2,†*, so hätte ich D. E2 - F2† dagegen gezogen und dadurch einen Stein gewonnen.

7. Sr. G1 - H3.

Dieser Platz ist nicht der beste für den Springer. Aber jetzt muß er ihn einnehmen.

7. D7 - D6.

8. F2 - F3. Sr. G4 - E3.

Hätte sich der Springer zurück gezogen, so hätte ich Sr. H3 - F2 und hernach L. C1 - E3 ziehen müssen, um mich des Läufers C5 zu entledigen.

9. L. C1 - E3†. Lr. C5 - E3†.
10. D. E1 - E3†. L. C8 - H3†.
11. S. B1 - D2. S. B8 - D7.

Augenscheinlich habe ich einige Züge vor dem S. voraus. Die Ursache davon ist, daß der S. seine Königinn zu eilig hat vorrücken lassen, und jetzt nicht einmahl damit auf dem besten Platze steht.

---

37. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Vorgeben wie im 18. Spiele Seite 102.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5.	D2 - D3.
2. Lr. (F8 - C5.)	

Oder D7 - D5. Siehe Veränderung.

2.	Sr. G1 - F3.
3. D7 - D6.	E2 - E4.
4. L. C8 - G4.	Lr. F1 - E3.
5. F7 - F5.	E4 - F5†.
6. L. G4 - F5†.	C2 - C3.
7. Sr. G8 - F6.	D3 - D4.
8. E5 - D4†.	Sr. F3 - D4†.
9. D. D8 - D7.	K. R.
10. K. R - G8.	K. G1 - H1.
11. Lr. C5 - D4†.	D. D1 - D4†.
12. T. A8 - E8.	Lr. E2 - D3.
13. L. F5 - D3†.	D. D4 - D3†.
14. Sr. F6 - G4.	K. H1 - G1.
15. Tr. F8 - F1*.	D. D3 - F1†.
16. T. E8 - F8.	D. F1 - E1.
17. D. D7 - F5.	B2 - B4.

Mit dem Zuge S. B1 - D2 würde ich verlieren. Denn er wird alsdann mit D. F5 - C5 Schach bieten, und, wenn ich meinen König auf H1 gerückt habe, durch Sr. G4 - F2* gewinnen.

18. A7 - A5. A2 - A3.
19. A5 - B4†. A3 - B4†.

20. D. F5-H5. H2-H3.
21. Sr. G4-E5 S. B1-D2.
22. Sr. E5-D3. D. E1-E6*.
23. K. G8-H8. S. D2-F3.
24. H7-H6. L. C1-D2.
25. Tr. F8-E8. D. E6-D7.

Ich muß gewinnen.

Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
2.	D7-D5.	Sr. G1-F3.
3.	Lr. F8-D6.	E2-E4.
4.	C7-C6.	S. B1-C6.
5.	Sr. G8-E7.	

Er thäte sehr unrecht, wenn er mit D5-D4 meinen Springer angriffe. Denn dieser Bauer würde seiner Königinn und seinem Läufer D6 in ihrer Richtung auf meinen König auf der Seite im Wege stehen, wo der fehlende Bauer die Blöße gibt. Denn man muß nie einen Bauer rücken, welcher die Richtung der Steine auf den feindlichen König versperren würde.

5.		Lr. F1-E2.
6.	K. R.	K. R.
7.	E7-F5	E4-F5†.

Ich schlage diesen Bauer, weil der Gegner ihn sonst vorrücken und dadurch meinen Läufer C1 einsperren würde. Wollte ich aber diesen Läufer gleich vorrücken, so würde er D. D8-B6* ziehen und hernach den Bauer B2 schlagen.

8.	Sr. E7-F5†.	K. G1-H1.
9.	Lr. D6-C7.	G2-G4.
10.	Sr. F7-E7.	Sr. F3-G5.
11.	Tr. F8-E8.	Sr. G5-F7.
12.	D. D8-D7.	L. C1-G5.
13.	Sr. E7-G6.	D. D1-D2.
14.	H7-H6.	L. G5-H6†.
15.	G7-H6†.	D. D3-H6†.
16.	D. D7-E6.	Sr. E7-G5.
17.	D. E6-D7.	Tr. F1-F7.

Ich gewinne das Spiel.

---

38. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der W. bekommt zwei Züge und den Bauer F7 vor.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2-E4. D2-D4.	E7-E6.
2.	F2-F4.	C7-C5.
3.	(C2-C3.)	

Oder D4-D5. Siehe Veränderung.

3.		D7-D5.
4.	E4-D5†.	G7-G6.

Um das Vordringen meiner Bauern auf der Seite, wo er am schwächsten ist, zu verhindern.

5. H2-H4.

Um ohne Zeitverlust den vorgegebenen Vortheil zu benutzen.

5.		Lr. F8-G7.
6.	H4-H5.	Sr. G8-E7.
7.	H5-H6.	Lr. G7-F8.
8.	G2-G4.	G5-D4†.
9.	C3-D4†.	

Offenbar hätten die Verfasser hier einen bessern Zug thun lassen können durch D. D1-D4†. Denn dadurch würde ich nicht nur den lästigen Doppelbauer vermieden, sondern auch dem feindlichen Thurme H8 gedrohet haben.

9.		Sr. E7-C6.

Er kann ihn wegen meines Bauers G4 nicht auf F5 bringen.

10.		A2-A3.		Lr.	F8-E7.
11.	Sr.	G1-F3.			B7-B6.
12.	S.	B1-C3.		S.	B8-A6.
13.	Lr.	F1-B5.		L.	C8-B7.
14.	D.	D1-A4.		S.	A6-B8.
15.	D.	A4-C2.			A7-A6.
16.	Lr.	B5-D3.		D.	D8-D7.
17.	L.	C1-E3.			A6-A4.
18.	K.	F1-F2.			

Um damit die übrigen Steine zu decken, womit ich auf derjenigen Seite den Angriff mache, von welcher er den Bauer vorgegeben hat. Rochiren darf ich nicht mehr, weil ich den Bauer G2 vorgerückt habe. Auch ist mein König auf dieser Seite hinlänglich gedeckt.

L. B7 - A6.

19. S. C3 - B5.

Um meinen Läufer D3 zu erhalten, weil dieser zum Gewinnen des Spieles entscheidet.

19.				K.	R.
20.	T.	A1-G1.		K.	G8-H8.
21.		F4-F5.			E6-F5†.
22.		G4-F5†.		L.	A6-B5†.
23.		F5-G6†.		L.	B5-D3†.
24.		G6-G7*.		K.	H8-G8.
25.		G7-F8D†*.		K.	G8-F8†.
26.	D.	C2-D3†.			

Ich werde gewinnen.

Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.		
3.		D4-D5.			D7-D6.
4.		C2-C4.			E6-E5.
5.	Sr.	G1-F3.		D.	D8-C7.
6.	Lr.	F1-D3.		Sr.	G8-F6.
7.	S.	B1-C3.			A7-A6.
8.		F4-F5.			B7-B6.
9.		H2-H3.			H7-H6.
10.	L.	C1-E3.		S.	B8-D7.
11.	D.	D1-E2.		L.	C8-B7.
12.		G2-G4.		Lr.	F8-E7.
13.	K.	E1-F2.		K.	R-C8.
14.	T.	A1-G1.		T.	D8-F8.
15.		H3-H4.		K.	C8-B8.
16.		G4-G5.		Sr.	F6-E8.
17.	D.	E2-D2.			H6-H5.
18.	S.	C3-E2.		Tr.	H8-G8.
19.	S.	E2-G3.		Tr.	G8-H8.

Wer einem Spieler, der die vorgegebenen Vortheile zu benutzen weiß, einen Bauer und zwei Züge vorgibt, sieht sich oft genöthigt, zu seiner Vertheidigung lauter Nothzüge, oder wol gar ganz unbedeutende Züge, zu thun, unterdessen der andere Zeit gewinnt, sein Spiel gut zu ordnen und einen Angriff vorzubereiten, der ihm entweder noch mehrere Vortheile oder gar den Sieg verschafft.

20.	Lr.	D3-E2.		K.	B8-A7.
21.	Sr.	F3-E1.			G7-G6.
22.		F5-F6.		Sr.	E8-F6†.
23.		G5-F6†.		S.	D7-F6†.
24.	K.	F2-G2.		L.	B7-C8.
25.	T.	G1-F1.		D.	C7-D8.
26.	L.	E3-G5.		T.	F8-F7.
27.	L.	G5-F6†.		Lr.	E7-F6†.
28.	Sr.	E1-F3.		Tr.	H8-H7.
29.	Sr.	F3-G5.		Lr.	F6-G5†.
30.	T.	F1-F7†*.		Tr.	H7-F7†.
31.	D.	D2-G5†.		Tr.	F7-F6.
32.	Tr.	H1-F1.			

Ich werde gewinnen.

---

39. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Der W. erhält den Springer G8, gegen den Zug, vor.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7 - E5.	E2 - E4.
2.	Lr. F8 - C5.	Lr. F1 - C4.
3.	K. R.	Sr. G1 - E2.

Es ist zuweilen nützlich, diesen Springer hierher zu ziehen, wenn der Läufer F1 vorgerückt ist, damit man für den Bauer F2 freien Gang behalte.

4.	C7 - C6.	K. R.
5.	D7 - D5.	E4 - D5†.
6.	C6 - D5†.	Lr. C4 - B3.
7.	S. B8 - C6.	C2 - C3.
8.	L. C8 - G4.	K. G1 - H1.

Nicht F2 - F3. Denn wenn des Gegners Läufer seine Richtung gegen meinen König behalten hätte, so würde er mir sehr beschwerlich geworden sein, wenn mein König noch auf G1 stände.

9.	L. G4 - E6.	

Weil seine Absicht, daß ich F2 - F3 ziehen sollte, nun vereitelt ist.

9.		D2 - D4.
10.	Lr. C5 - B6.	D4 - E5†.
11.	S. C6 - E5†.	F2 - F4.
12.	S. E5 - G4.	D. D1 - E1.

Um seinen Zug D. D8 - H4 zu verhüten.

13.	S. G4 - H6.	Sr. E2 - D4.
14.	Lr. B6 - D5†.	C3 - D4†.
15.	S. H6 - F5.	D E2 - E5.
16.	D. D8 - H4.	K. H1 - G1.

Um seinem Zuge S. F5 - G3* und dem daraus folgenden Verluste des Spiels auszuweichen.

17.	D. H4 - D8.	S. B1 - C3
18.	D. D8 - B6.	S. C3 - D5†.
19.	D. B6 - D4†*.	

Damit er den Bauer D5 nicht vergeblich verloren habe und dagegen meinen Bauer D4 wieder bekomme, entschließt er sich zur Verwechselung der Königinnen.

		D. E5 - D4†.
20.	S. F5 - D4†.	D. D5 - C7.
21.	S. D4 - B3†.	A2 - B3†.
22.	T. A8 - C8.	S. C7 - E6†.
23.	F7 - E6†.	T. A1 - A7†.
24.	T. C8 - C7.	L. C1 - E3.
25.	T. C7 - D7.	B3 - B4.
26.	Tr. F8 - C8.	L. E3 - C5.
27.	Tr. C8 - C7.	H2 - H3.
28.	T. D7 - D2.	Tr. F1 - F2.
29.	T. D2 - D1*.	K. G1 - H2.
30.	Tr. C7 - D7.	G2 - G4.
31.	H7 - H6.	H3 - H4.
32	T D1 - B1.	H4 - H5.
33.	Tr. D7 - D1.	Tr. F2 - G2.

Um meinen Bauer G4 zu decken, der in der Folge durch das beständige Schachbieten seiner Thürme unbedeckt stehen würde.

34.	B7 - B5.	T. A7 - B7.
35.	Tr. D1 - F1.	L. C5 - D6.
36.	T. B1 - D1.	L. D6 - E5.
37.	Tr. F1 - H1*.	K. H2 - G3.
38.	T. D1 - D3*.	K. G3 - F2.
39.	T. D3 - D2*.	K. F2 - F3.
40.	Tr. H1 - F1*.	K. F3 - G3.
41.	T. D2 - D3*.	K. G3 - H2.
42.	Tr. F2 - F3.	Tr. G2 - C2.

Dieß ist ein wichtiger Zug, um ihn matt zu setzen und zugleich dem unaufhörlichen Schachbieten seiner Thürme auszuweichen.

43. Tr. F3-H3*. K. H2-G1.
44 Tr. H3-G3*. K. G1-F1.
45. T. D3-F3*. K. F1-E2.
46. T. F3-E3*. K. E2-D1.
47. T. E3-D3*. Tr. C2-D2.

Um ihn zu zwingen, Thurm um Thurm zu ſchlagen, indem er ſonſt durch meinen Zug Tr. D2-D8 matt würde.

48. T. D3-D2†. K. D1-D2†

Ich gewinne das Spiel.

---

40. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

	Schwarz.		Weiß.
1.	F7-F5.		D2-D4.
2.	Sr. G8-F6.		C2-C4.
3.	E7-E6.	S.	B1-C3.
4.	F8-B4.	L.	C1-D2.
5.	K. R.		D. D1-B3.
6.	Lr. B4-A5.	K.	R.
7.	C7-C6.		F2-F3.
8.	D7-D6.	Sr.	G1-H3.
9.	Lr. A5-C7.	Sr.	H3-F2.
10.	S. B8-D7.		G2-G4.
11.	F5-G4†.		

Nähme er ihn nicht, ſo würde ich den ſeinigen nehmen, und weil er alsdann gezwungen wäre, mit ſeinem Bauer E6 zu ſchlagen, ſo würden dadurch ſeine Mittelbauern getrennt werden.

11.		F3-G4†.	
12.	D6-D5.	L.	D2-G5.
13.	D. D8-E8.		E2-E3.

Ich muß nicht mit C4-D5† ſchlagen, ſondern dem Gegner das Schlagen überlaſſen; wiewohl dieſer es auch nicht thun wird, weil alsdann ſein Bauer E6 ohne Unterſtützung bliebe. Eben ſo wenig darf ich C4-C5 ziehen, weil er dieſen Bauer mit ſeinem Bauer B7 angreifen, meine Mittelbauern trennen und ſeinem Thurm gegen den Flügel, wohin ich rochirt habe, eine Oeffnung verſchaffen würde.

14.	D. E8-G6.		H2-H4.
15.	H7-H6.	L.	G5-H4.
16.	Tr. F8-F6†.	D.	B3-C2.
17.	B7-B6.		C4-D5†.

Da der Gegner den Bauer C6 gern vorrücken will, um meine Bauern zu trennen, ſo iſt es die höchſte Zeit, daß ich denſelben ſchlage, und zwar vorzüglich mit dem Bauer C4, um zwei Mittelbauern zu behalten.

18.	E6-D5†.	Lr.	F1-D3.
19.	D. G6-F7.		D1-F1.
20.	L. C8-B7.		E4-E5.
21.	Tr. F6-F3.	Sr.	F2-D1.
22.	T. A8-F8.	D.	C2-E2.
23.	D. E7-F4*. [	K.	C1-B1.
24.	Tr. (F3-F1†).		

Durch dieſen Zug verliert er das Spiel. Auch mit D. F4-G4† würde er eine Oeffnung gegen ſeinen eigenen König machen. Beſſer hätte er gezogen C6-C5. Siehe Veränderung.

24.		Tr.	H1-F1†.
25.	D. F4-D4†.		E5-E6.
26.	Sr. D7-F6.		G4-G5.
27.	H6-G5†.		H4-G5†.
28.	Sr F6-E4.	Tr.	F1-F8†.
29.	K. G8-F8†.	D.	E1-F3M.

Ich gewinne.

Ver-

Veränderung.

Stellung.

S. K. G8; D. F4; Tr. F3; T. F8; S. D7; Lr. B7; L. C7; B. A7; B6; C6; D5; G7; H6.

W. K. B1; D. E2; T. F1; Tr. H1; Sr. D1; S. C3; Lr. D3; B. A2; B2; D4; E5; G4; H4.

Schwarz.	Weiß.
24. C6-C5.	E5-E6.
25. Tr. F3-F1†.	Tr. H1-F1†.
26. D. F4-F1†.	D. E2-F1†.
27. T. F8-F1†.	Lr. D3-F1†.
28. S. D7-F6.	G4-G5.
29. H6-G5†.	H4-G5†.
30. S. F6-E4.	S. C3-E4†.
31. D5-E4†.	D4-C5†.
32. B6-C5†.	Lr. F1-C4.
33. K. G8-F8.	Sr. D1-C3.
34. E4-E3.	Sr. C3-E2.
35. L. B7-F3.	K. B1-C2.
36. K. F8-E7.	K. C2-D3.
37. L. F3-D2†*.	K. D3-E2†.
38. Lr. C7-F4.	G5-G6.
39. K. E7-F6.	K. E2-F3.
40. Lr. F4-G5.	K. F3-G4.
41. Lr. G5-H6.	

Zöge er dafür K. F6 - G6†, so verlöre er das Spiel.

Denn die Folge wäre:

41.	Lr. C4-D3*.
42. K. G6-F6.	E6-E7.
43. K. F6-E7†.	K. G4-G5†.

womit ich gewinnen würde.

41.	A2-A4.
42. E3-E2.	Lr. C4-E2†.
43. K. F6-E6†.	

Das Spiel bleibt unentschieden.

41. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Vorgeben wie im 17. Spiele, S. 101.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5.	E2 - E4.
2. F7 - F5.	D2 - D4.

Ich könnte auch diesen angebotenen Bauer (den Gambitbauer) durch E4 - F5† nehmen. Aber gegen einen überlegenen Spieler ist es sicherer, D2-D4 zu ziehen, als diesen Zug zu thun. Man entgeht dadurch der Verlegenheit, eine noch nicht geläufige Vertheidigung zu übernehmen, und bringt das Spiel wieder auf ein gemeines Spiel zurück.

3. E5 - D4†.	

Zöge er statt dessen F5-E4†, oder F5 - F4, so würde ich mit D. D1 - H5* gewinnen.

3.	D. D1-D4†.
4. Sr. G8-F6.	E4-E5.
5. Sr. F6-E4.	L. C1-E3.
6. Lr. F8-E7.	S. B1-C3.
7. Sr. E4-C3†.	D. D4-C3†.
8. K. R.	K. R.
9. K. G8-H8.	F2-F4.
10. B7-B6.	Lr. F1-C4.
11. L. C8-B7.	

Um hernach D7-D5 zu ziehen und seine Bauern auf der Mitte fest zu setzen.

11.	D. C3 - D2.

Um theils meinen Bauer G2 zu schützen, theils seinen Bauer D7 anzugreifen. Ueberhaupt steht die Königinn auf der zweiten Reihe gut, um die darauf befindlichen Bauern zu unterstützen.

12. L. B7 - C8.

Weil die Absicht seines vorigen Zuges bemerkt und vereitelt ist. Er muß daher seinen Läufer zurück ziehen, um nicht den Bauer D7 einzubüßen.

12.		Sr. G1 - F3.
13.	A7 - A5.	H2 - H3.
14.	C7 - C6.	G2 - G4.
15.	B6 - B5.	Lr. C4 - D3.
16.	G7 - G6.	G4 - F5†.
17.	G6 - F5†.	T. D1 - G1.
18.	D7 - D5.	T. G1 - G3.

Ich könnte auch durch D. D2 - G2 den Gegner zum Tausch der Königinnen und der Thürme zwingen und würde auch damit gewinnen.

19.	L. C8 - E6.	Tr. H1 - G1.
20.	Tr. F8 - G8.	Sr. F3 - D4.
21.	D. D8 - D7.	D. D2 - G2.
22.	Tr. G8 - G3†.	D. G2 - G3†.
23.	T. A8 - G8.	D. G3 - F2.
24.	T. G8 - F8.	Tr. G1 - G2.
25.	Tr. E7 - D8.	D. F2 - G1.
26.	A5 - A4.	D. G1 - D1.
27.	B5 - B4.	D. D1 - H5.
28.	A4 - A3.	B2 - B3.
29.	Lr. D8 - B6.	D. H5 - H6.
30.	D. D7 - F7†.	Sr. D4 - E6.
31.	Lr. B6 - E3†*.	K. C1 - B1.
32.	T. F8 - G8.	Tr. G2 - G8†*.
33.	K. H8 - G8†.	Lr. D3 - F5†.
34.	Lr. E3 - F4†.	Lr. F5 - H7†*.

Ich gewinne das Spiel.

---

42. Spiel.

Schwarz.		Weiß.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	Lr. F1 - C4.	Lr. F8 - C5.
3.	C2 - C3.	Sr. (G8 - F6.)

Der bessere Zug wäre D. D8 - E7, um zu verhindern, daß ich auf der Mitte Zwei Bauern fest setze. Denn ich kann alsdann D2 - D4 nicht ziehen, ohne meinen Bauer E4 zu verlieren. Siehe 1. Veränderung.

Wenn er aber statt dieser Züge auch C7 - C6 zieht, so wird er bald verlieren. Denn alsdann ist die Folge:

4.	D2 - D4.	E5 - D4.
5.	Lr. C4 - F7†*.	K. E8 - F7†.
6.	D. D1 - H5*,	

womit ich den Läufer wieder erobere, und mich besser gestellt habe.

4.	D2 - D4.	E5 - D4†.
5.	(C3 - D4†.)	

Oder, um den Springer anzugreifen, (welches zugleich beweiset, daß der 3. Zug des S. nicht der beste war) E4 - E5. Siehe 2. Veränderung.

5.		Lr. C5 - B4*.
6.	L. C1 - D2.	Lr. B4 - D2†*.
7.	S. B1 - D2†.	D7 - D5.
8.	E4 - D5†.	Sr. F6 - D5†.
9.	Sr. G1 - F3.	K. R.
10.	K. R.	S. B8 - C6.
11.	S. D2 - B3.	Sr. D5 - B6.
12.	Lr. C4 - B5.	L. C8 - G4.
13.	Lr. B5 - C6†.	B7 - C6†.

Er hat dadurch einen schädlichen Doppelbauer bekommen, wogegen ich einen einzelnen auf D4 habe; und ist auf keiner Seite ein Vortheil errungen.

14.	H2 - H3.	L. G4 - F3†.
15.	D. D1 - F3†.	D. D8 - D5.

16. D. F3-G3. D. D5-D6.
17. D. G3-C3. Br. B6-D5.
18. D. C3-C5. Tr. F8-E8.
19. Tr. F1-E1. Tr. E8-E1†*.
20. T. A1-E1†. Br. D5-B4.
21. D. C5-D6†. C7-D6†.
22. A2-A3. Br. B4-D3.
23. T. E1-E2. K. G8-F8.
24. D. B3-A5. C6-C5.
25. D4-C5.

Wenn ich statt dessen D4-D5 zöge, so würde ich, wegen der Nähe des feindlichen Königs und der Entfernung meines eigenen, diesen Bauer schwerlich schützen können.

25. Br. D3-C5†.
26. B2-B4. Br. C5-E6.
27. K. G1-F1. T. A8-C8.
28. T. E2-E3. D6-D5.
29. G2-G3. D5-D4.
30. T. E3-D3. T. C8-C3.
31. T. D3-C4†. D4-C3†.
32. S. A5-B3. C3-C2.
33. K. F1-E1. Br. E6-D4.
34. S. B3-C1. Br. D4-B5.
35. A3-A4. Br. B5-C3.
36. A4-A5. Br. C3-D5.
37. B4-B5. Br. D5-C7.
38. B5-B6. A7-B6†.
39. A5-B6†. Br. C7-A6.
40. B6-B7. K. F8-E7.

In dieser Stellung nimmt jeder König den feindlichen Bauer, und das Spiel muß unentschieden bleiben.

---

1. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.		D. D8-E7.
4.	D2-D3.	D7-D6.
5.	Br. G1-F3.	L. C8-G4.
6.	K. R.	Br. G8-F6.
7.	L. C1-G5.	K. R.
8.	S. B1-D2.	S. B8-D7.

Das Spiel muß unentschieden bleiben, wenn beide Theile ohne Fehler spielen.

---

2. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	E4-E5.	D7-D5.

Wenn er statt dessen D. D8-E7 zöge, so würde ich dagegen D. D1-E2 ziehen, und ihn zwingen, den Zug Br. F6-G8 zurück zu thun. Auch würde ich durch den Gegenzug C3-D4† zwei Mittelbauern und eine bessere Lage des Spieles haben. — Oder wenn er dafür Br. F6-E4 zöge, so würde folgen:

6. L. C4-F7†*. K. E8-F7†.
7. D. D1-F3*. Br. E4-F6.
8. E5-F6†,

womit ich gewinnen würde.

6. E5-F6†. D5-C4†.
7. D. D1-H5.

In dieser Lage mag der S, nun seinen Läufer C5 zurück ziehen oder unterstützen, so ziehe ich F6-G7† und habe ein sehr gutes Spiel.

---

43. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Vorgeben wie im 38. Spiele, S. 141.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2-E4. D2-D4.	E7-E6.
2.	F2-F4.	Sr. G8-H6.
3.	C2-C4.	Sr. H5-F7.
4.	Lr. F1-D3.	Lr. F8-B4*.
5.	S. B1-C3.	Lr. B4-C3†*.
6.	B2-C3†.	K. R.
7.	D. D1-H5.	

Um ihn zu dem Zuge G7-G6 zu nöthigen, worauf ich hernach meinen Bauer H2 vorrücken laſſe.

7.		G7-G6.
8.	D. H5-G4.	K. G8-H8.
9.	H2-H4.	D7-D6.
10.	H4-H5.	E6-E5.
11.	D. G4-G3.	K. H8-G7.
12.	F4-F5.	D D8-F6.
13.	Sr. G1-F3.	Tr. F8-G8.
14.	H5-G6†.	H7-G6†.
15.	D4-E5†.	D6-E5†.
16.	Sr. F3-G5.	Tr. G8-H8.
17.	K. R.	Sr. F7-G5†.
18.	L. C1-G5†.	D. F6-D6.
19.	C4-C5.	

Ich opfere dieſen Bauer auf, um meinem Läufer D3 freies Spiel zu verſchaffen.

19.		D. D6-D5†*.
20.	L. G5-E3.	D. C5-D6.
21.	T. A1-D1.	D. D6-F6.
22.	F5-G6†.	D. F6-G6†.
23.	D. G3-E5†*.	

Ich werde gewinnen.

---

44. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Vorgeben wie im 32. Spiele, S. 140.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7-E5.	E2-E4.
2.	F7-F5.	E4-E5†.
3.	Sr. G8-F6.	Sr. G1-F3.
4.	E5-E4.	Sr. F3-H4.
5.	D7-D5.	D2-D3.
6.	Lr. F8-C5.	Lr. C1-G5.

Wenn ich D3-E4† gezogen habe, ſo würde er mit L. C5-F2†*, und nachher durch Sr. F6-E4†*, ſich ſehr gut geſtellt haben.

7.	D. D8-D6.	D3-D4.

Um ſeinen Läufer aus der Richtung auf das Feld F2 zu jagen.

Nicht ſo gut wäre L. G5-F6†, weil der Gegner dann durch D. D6-F6† auf meinen Springer H4 und den Bauer B2 freien Angriff bekäme.

8.	Lr. C5-B6.	C2-C3.
9.	K. R.	Lr. F1-E2.
10.	H7-H6.	L. G5-F6†.
11.	D. D6-F6†.	Sr. H4-G6.
12.	Tr. F8-E8.	G2-G4.
13.	S. B8-C6.	S. B1-D2.
14.	S. C6-D8.	S. D1-B3.
15.	C7-C6.	K. R-C1.
16.	S. D8-F7.	S. D2-F1.
17.	Lr. B6-C7.	S. F1-E3.
18.	B7-B5.	T. D1-G1.
19.	A7-A5.	D. B3-D1.
20.	B5-B4.	

Um gegen meinen König eine Oeffnung zu machen. In ſolchem Falle muß ich nicht ohne dringende Noth ſchlagen, ſondern vorrücken und von ihm ſchlagen laſſen.

20.		C3 - C4.
21.	Tr. E8 - D8.	H2 - H4.

Nicht so gut zöge ich C4-D5†, weil es besser ist, den Angriff fortzusetzen.

22.	L. C8 - B7.	C4 - C5.

Denn wenn ich diesen Bauer nicht vorrückte, so würde er ihn und nachher auch den Bauer D4 nehmen. Durch das Vorrücken desselben wird dieß aber verhütet und mein König gegen seine Angriffe gedeckt.

23.	L. B7-C8.	T. G1-G2.
24.	Tr. D8-E8.	Tr. H1-G1.
25.	D. F6-D8.	G4-G5.
26.	L. C8-D7.	G5-H6†.
27.	Sr. F7-H6†.	Sr. G6-E5.
28.	Tr. E8-E5†.	T. G2-G7†*.
29.	K. G8-H8.	D4-E5†.
30.	Lr. C7-E5†.	T. G7-G6.
31.	K. H8-H7.	Tr. G1-G5.
32.	L. D7-E8.	T. G6-E6.
33.	Lr. E5-F4.	T. D1-G1.
34.	Lr. F4-G5†.	H4-G5†.
35.	Sr. H6-G8.	D. G1-H2*.
36.	K. H7-G7.	D. H2-E5*.
37.	K. G7-F8.	G5-G6.
38.	D. D8-D7.	G6-G7*.
39.	D. D7-G7†.	T. E6-E8†*.
40.	K. F8-F7.	D. E5-E6 M.

45. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Vorgeben wie im 38. Spiele, S. 141.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4. / D2 - D4.	E7 - E6.
2.	C2 - C4.	C7 - C5.

Um meine Steine zu trennen, und den seinigen Luft zu machen.

3.	D4-D5.	D7-D6.
4.	F2-F4.	Sr. G8-H6.
5.	Sr. G1-F3.	Sr. H6-F7.
6.	Lr. F1-D3.	Lr. F8-E7.
7.	S. B1-C3.	E6-E5.
8.	F4-F5.	K. R.
9.	H2-H4.	

Durch diesen Zug bereite ich den Angriff auf seinen König, und beuge seinem Angriffe vor, indem ich mich durch diesen vorgerückten und mit dem Thurme unterstützten Bauer gegen sein Eindringen decke.

9.		H7 - H6.
10.	G2-G4.	S. B8-A6.
11	K. E1-E2.	S. A6-C7.
12.	L. C1-E3.	L. C8-D7.
13.	D. D1-D2.	A7-A6.
14.	G4-G5.	B7-B5.
15.	T. A1-G1.	B5-B4.
16.	S. C3-D1.	

Er mag nun ziehen, was er will: ich muß doch gewinnen.

46. Spiel.

(Gambit des Königs.)

Dr. Salvio mit Philidors Verbesserungen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	E7 - E5.
2.	F2 - F4.	E5 - F4†.
3.	Sr G1 - F3.	G7 - G5.
4.	Lr. F1 - C4.	G5 - G4.
5.	Sr. F3 - E5.	

Ich hätte auch rochiren und meinen Springer aufopfern können, und würde dann mit meiner Königinn beide Bauern rauben. Aber meine Steine bekommen auf

diese Art mehr Freiheit, und ich würde, ehe der S. seinen König sichern kann, einigen Vortheil haben.

5. D. D8 - H4*.
6. K. E1 - F1*. Sr. G8 - F6.
7. D. (D1 - E1).

Hätte ich statt dessen mit Sr. E5 - F7† geschlagen, so würde er durch D7 - D5 zwei Steine für seinen Thurm bekommen haben. — Oder zöge ich Lr. C4 - F7†*, so siehe 1.; — oder D2 - D4, so siehe 3.; oder S. B1 - C3, so siehe 5. Veränderung.

7. D. H4 - E1†.

Hätte er dafür G4 - G3 gezogen, so müßte ich sogleich Lr. C4 - F7†*, und dann Sr. E5 - F3, ziehen.

8. K. F1 - E2†. Sr. (F6 - E4†).

Zieht er statt dessen S. B8 - C6, so werde ich diesen Springer mit Sr. E5 - C6† schlagen und dann durch D2 - D3 meinen Bauer E4 unterstützen. — Oder zieht er zum Angriffe meines Springers D7 - D6, so siehe 4. Veränderung.

9. Lr. C4 - F7†*. K. E8 - E7.

Wenn er statt dessen K. E8 - D8 gezogen hätte, so hätte ich meinen Läufer zurück ziehen müssen, um durch Sr. E5 - F7* zugleich seinen Thurm anzugreifen, oder doch zu machen, daß er um einen Zug zu kurz komme.

10. Lr. F7 - B3.

In dieser Stellung muß ich entweder seinen Bauer G4 gewinnen, oder die Umtauschung meines Springers gegen seinen Thurm erlangen, (wenn er nicht H7 - H5 zieht).

10. Sr. E4 - F6.

Zöge er statt dessen D7 - D6, so müßte ich durch Sr. E5 - F7 seinen Thurm angreifen und alsdann mit Sr. F7 - D6† schlagen, indeß mein Läufer B3 seinen Thurm G8 gefangen gehalten hätte.

11. D2 - D4.

Ich würde nicht so gut Sr. E5 - F7 ziehen, weil dieser Springer sich nicht zurück ziehen könnte und verloren wäre.

11. D7 - D6.
12. Sr. E5 - D3. E3 - F3.

Weil er ihn länger nicht beschützen kann.

13. G2 - F3†.

Ich muß ihn ohne Anstand nehmen. Denn jeder einzelne und auf das feindliche Gebiet gekommene Bauer muß verloren sein.

13. G4 - F3†.
14. K. E1 - F2. L. C8 - G4.
15. L. C1 - G5. S. B8 - D7.
16. S. B1 - D2. T. A8 - E8.

Ich habe eine bessere Stellung. Unterdessen ist diese Art des Gambitspieles nicht rathsam gegen einen Spieler, dem man einen Stein vorgibt, ob sie gleich bei einem gemeinen Spiele ohne Vorgeben sehr vortheilhaft ist.

---

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. Lr. G4 - F7†*.	K. (E8 - E7.)

Hier steht er am besten, und besser als auf D8, wohin ihn Salvio setzt, weil ich durch D2 - D4 eine gute Stellung gewinnen würde, anstatt daß ich nun genöthigt werde, meinen Läufer F7 zu entfernen, der seinen Springer abhält, auf H5 zu gehen, wo er mir sehr gefährlich werden würde. Siehe 2. Veränderung.

8. Lr. (F7 - B3).

Um den Läufer nicht zu verlieren. — Oder ich ziehe Lr. F7 - C4, siehe 6. Veränderung.

8. D7 - D6.

Schlüge er statt dessen mit Sr. F6 - E4†, so hätte ich mit D. D1 - E1 die Verwechselung der Königinnen anbieten müssen, und dadurch mein Spiel in Vertheidigungsstand gesetzt. — Oder zöge er dafür Sr. F6 - H5, so müßte ich mit D. D1 - G4† nehmen. Er würde zwar mit Sr. H5 - G3 Schach bieten, aber ich würde H2 - G3† dagegen ziehen, meinen Thurm aufopfern und eine gute Stellung haben.

9. Sr. E5 - D3.

Dieser Zufluchtsort ist freilich für diesen Springer sehr schlecht; er wäre aber durch den Angriff seines Thurms H8 durch Sr. E5 - F7 sehr in das Gedränge gerathen. Die Ursache dieser für mich beschwerlichen Stellung ist im 7. Zuge des S. zu suchen.

9. Sr. F6 - H5.

10. D. D1 - E1. G4 - G3.

Wenn er Sr. H5 - G3* gezogen hätte, so würde ich durch Zurückziehung meines Königs einen Stein gewonnen, und im Fall er den Tausch der Königinnen angeboten hätte, seinem Angriffe ein Ende gemacht haben.

11. K. F1 - G1.

Um meinen Thurm H1 zu unterstützen.

11. Lr. F8 - G7.

12. C2 - C3.

Durch H2 - G3† würde ich bald matt werden.

12. D. H4 - G5.

13. Lr. B3 - D1. L. C8 - G4.

14. Lr. D1 - G4†. D. G5 - G4†.

15. H2 - H4.

Es ist besser, diesen Bauer vorzurücken, als damit seinen Bauer G3 zu schlagen, damit er nicht seinen Springer auf G3 fest setze.

15. D. G4 - G6.

16. D. E1 - E2.

Ich habe nun weiter kein Mittel, den Steinen meines linken Flügels einen freien Ausgang zu verschaffen, als meinen Springer D3 auf F3 zu bringen.

16. S. B8 - D7.

17. Sr. D3 - E1.

In dieser Lage hat der S. Vortheil. Doch bin ich noch nicht ohne alle Hoffnung, weil ich vielleicht meine Bauern in der Mitte noch werde vereinigen können.

---

2. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
7.	K. E8 - D8.
8. D2 - D4.	

Hätte ich den Läufer zurück gezogen, um Sr. E5-F7* zu ziehen, ſo würde er ſeinen Springer F6 auf H5 bringen, ſeinen Thurm Preis geben; aber das Spiel gewinnen.

8. F4 - F3.

Er könnte auch D7-D6 ziehen, um meinen Springer zurück zu treiben. Oder Sr. F6 - E4†. In dieſem Falle müßte ich mit D. 1-E1 ihm den Tauſch der Königinnen anbieten.

9. S. B1 - C3.

Wenn ich mit G2 - F3† ſchlüge, ſo würde er das Spiel gewinnen.

9. D7-D6.
10. Sr. E5-D3. F3-G2†*.
11. K. F1-G2†. D.H4-H3*.
12. K. G2-G1.

Zöge ich K. G2-F2, ſo würde er durch G4-G3* im Vortheil ſein.

12. G4 - G3.
13. Sr. D3 - F4.

Dieſer Zug nöthigt ihn, ſeine Königinn zurück zu ziehen, und gibt mir Zeit, mich zur Vertheidigung einzurichten. Wenn ich es gar zur Verwechſelung der Königinnen bringen kann, ſo wird meine Stellung noch beſſer ſein, weil meine Bauern auf der Mitte ſtehen, und weiter vorgerückt ſind.

(Anm. Es würde gut geſpielt ſein, vor dem Rückzuge der Königinn, mit G3 - H2†* zu ſchlagen und dann mit derſelben eine Demonſtration auf meinen Läufer F7 zu machen, um ihn da los zu werden.)

---

3. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. D2 - D4.	D7 - D6.

Schlüge er mit Sr. F6-E4†, ſo müßte ich D. D1-E1 ziehen.

8. Sr. E5-D3. F4-F3.
9. S. B1-C3. F3-G2†*.
10. K. F1-G2†. D.H4-H3*.

Es wäre überflüſſig, das Spiel weiter fortzuſetzen. Ich thue die nämlichen Züge, als vorher, nur daß ich einen Bauer weniger habe.

---

4. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8.	D7 - D6.
9. Sr. E5 - F7†.	D6 - D5.
10. Lr. C4 - D5†.	

Nicht ſo gut hätte ich mir meinen Läufer nehmen laſſen, weil mein Springer in Gefahr bleibt.

10. Sr. F6 - D5†.
11. Sr. F7 - H8†. Sr. D5 - F6.

Wenn er dafür Sr. D5 - B4 gezogen hätte, um mit Sr. B4-C2†* zu ſchlagen, ſo hätte ich S. B1 - A3 ziehen müſſen, um dieß zu hindern.

12. D2 - D3. Lr. F8 - G7.
13. C2 - C3.

Weil er ſonſt Sr. F6 - E4† gezogen und dann mit ſeinem Läufer meinen Bauer B2 genommen hätte.

13. Lr. G7 - H8†.

Denn den Gambitbauer konnte er nach 2 bis 3 Zügen doch nicht mehr retten.

14. L. C1 - F4†. C7 - C6.
15. S. B1 - D2.

In dieser Lage thue ich besser, meinen König unter die Bauern vorzurücken, als zu rochiren. — Ich habe eine bessere Stellung als er.

---

5. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. S. B1 - C3.	D7 - D6.

Hätte er S. B8 - C6 gezogen, so müßte ich mit Sr. E5 - C6† schlagen und dann den Umtausch der Königinnen anbieten,

8. Sr. E5 - D3.

Wenn ich statt dessen mit Sr. E5 - F7† geschlagen hätte, so müßte er seinen Thurm aufopfern, um damit hernach, von G3 aus, durch den doppelten Angriff auf König nnd Thurm mich in eine üble Lage zu setzen.

8. F4 - F3.
9. G2 - G3.

Durch G2 - F3† wäre ich in die Verlegenheit gekommen, daß er durch G4-F3† seinem Läufer C8 eine Oeffnung gemacht hätte, welches den Verlust meiner Königinn, oder des Spiels, zur Folge gehabt haben würde.

9. D. H4 - H3*.
10. K. F1 - F2. D. H3 - G2*.
11. K. F2 - E3. Lr. F8 - H6*.
12. Sr. D3 - F4. C7 - C6.

Um seine Königinn nicht einzubüßen. (Siehe die Lage des 30. Spieles am Ende der zweiten Veränderung.) Hätte er statt dessen rochirt, oder sonst einen andern Zug gethan, so hätte ich durch D. D1 - F1 den Umtausch der Königinnen anbieten müssen.

13. D. D1 - F1. D. G2 - F1†.
14. Lr. C4 - F1†. Lr. H6 - G7.

Dieß Zurückziehen des Läufers war nothwendig, weil ich durch H2 - H3 seine Bauern geraubt haben würde, wenn er seinen folgenden Zug nicht thun konnte.

15. H2 - H3. H7 - H5.
16. D2 - D4.

Jetzt muß jeder Theil seine Steine so bald als möglich heraus bringen. Ich darf mit H3 - G4† nicht schlagen, und dann habe ich durch meine Stellung Vortheil, obgleich der S. einen Bauer mehr hat.

---

6. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
8. Lr. F7 - C4.	D7 - D6.

Er könnte jetzt entweder mit Sr. F6 - E4† schlagen, worauf ich D. D1 - D2 ziehen, ihm den Zug Sr. E4 - G3* überlassen, die Eroberung meines Thurmes zugeben, und dennoch das Spiel gewinnen würde; — oder Sr. F6 - H5 ziehen, in welchem Falle ich durch D. D1 - F1 den Umtausch der Königinnen anbieten müßte.

9. Sr. E5-D3. Sr. F6-H6.
10. D. D1-E1. D. H4-F6.

Zöge er ſtatt deſſen Sr. H5-G3*, ſo zöge ich K. F1-G2 und er verlöre einen Stein; oder ſchlüge er mit D. H4-E1†, ſo müßte ich mit Sr. D3-E1† wieder ſchlagen, um meine Steine deſto leichter ausrücken laſſen zu können.

11. E4-E5. D6-E5†.
12. D. E1-E5†*. D. F6-E5†.
13. Sr. D3-E5†.

Ich habe eine beſſere Stellung.

---

47. End-Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Drei Bauern gegen Zwei, und Jeder einen Thurm.

Stellung.

W. K. G1 — T. E3 — B. F2; G2; H3.

S. K. G8 — T. C7 — B. G7; H6.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F2-F4.	K. G8-F7.
2.	K. G1-F2.	K. F7-G6.
3.	G2-G4.	K. G6-F6.
4.	K. F2-F3.	T. C7-B7.
5.	H3-H4.	T. B7-C7.

Denn er will das Spiel remis machen. Er thut alſo am beſten, dieſe Linie, welche er decken will, mit ſeinem Thurme nicht zu verlaſſen.

6. T. E3-A3. T. G7-C6.
7. H4-H5. T. C6-B6.
8. T. A3-A5. T. B6-B3*.
9. K. F3-E4. T. B3-B4*.
10. K. E4-F3. T. B4-B3*.
11. K. F3-G2. T. B3-C3.

Um meinen König abzuhalten, den Bauern zu Hülfe zu eilen.

12. G4-G5*. H6-G5†.
13. F4-G5†*. K. F6-F7.
14. T. A5-A7*. K. F7-F8.
15. T. A7-A8*. K. F8-F7.
16. G5-G6*. K. F7-F6.
17. T. A8-F8*. K. F6-G5.
18 T. F8-F7. K. G5-H5†.

In dieſer Lage bleibt das Spiel unentſchieden, weil ich weder den König zur Hülfe meines Bauers, noch dieſen zur Dame, bringen kann, da einmahl der feindliche König die Entgegenſtellung gewonnen hat und ſich darin durch Hülfe ſeines Thurms auch behaupten wird.

---

48. Spiel.

Philidor.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2-E4.	E7-E5.
2.	Lr. F1-C4.	Sr. G8-F6.
3.	D2-D3.	Lr. F8-C5.
4.	Sr. G1-F3.	

Es iſt zwar überhaupt nicht rathſam, die Springer vor die Bauern zu ſetzen, wodurch dieſe am Vorrücken gehindert werden. Aber in dieſem Falle iſt es gut, um den Vortheil des Zuges zu behalten. Der Zug F2-F4 hätte gefährlich werden können.

D7 - D6.

5. C2 - C3. K. R.

Zöge er statt dessen Lr. C4 - G8, so würde ich mit D. D1 - B3 gewinnen. — Oder hätte er L. C8 - E6 gezogen, so nähme ich ihn mit Lr. C4 - E6† und zöge hernach D. D1 - B3.

6. A2 - A4. A7 - A5.

Um den Angriff seines Läufers von meinem Bauer B2 zu verhüten.

7. K. R. L. C8 - E6.

Zöge er statt dessen L. C8 - G4, so würde folgen:

8. D3 - D4. L. G4 - F3†.
9. G2 - F3†,

und ich würde nun mit meinen Thürmen die Bauern angreifen, welche den feindlichen König bedecken.

8. Lr. C4 - E6†. F7 - E6†.
9. D. D1 - B3.

Zum Angriffe der Bauern B7 und E6, welche der Gegner nicht anders, als mit D. D8 - C8, decken kann. Diese Stellung entsteht oft in den ersten Zügen eines Spiels, so wie die Unmöglichkeit, beide Bauern zugleich zu unterstützen.

9. D. D8 - C8.
10. D3 - D4. E5 - D4†.
11. C3 - D4†. Lr. C5 - B6.

Zöge er statt dessen Lr. C5 - B4, so müßte ich durch D. B3 - C2 den Bauer E4 unterstützen.

12. S. B1 - C3. S. B8 - C6.
13. L. C1 - E3. Sr. F6 - G4.
14. H2 - H3.

Um den Springer zu nöthigen, entweder zu schlagen, oder zu weichen; welches besser ist, als ihm da die drohende Stellung zu verstatten.

Sr. G4 - E3†.

15. F2 - E3†. H7 - H6.

Um meinen Zug Sr. F3 - G5 zu verhüten, wodurch sein Bauer E6 angegriffen würde. Er würde durch diesen Zug genöthigt sein, Tr. F8 - E8 zu ziehen, und dadurch mir Freiheit geben, auf der Linie F meine Thürme zu verdoppeln. Denn doppelte Thürme auf einer geöffneten Linie geben sehr großen Vortheil.

16. G2 - G4. G7 - G5.
17. Tr. F1 - F2. D. C8 - D7.
18. T. A1 - F1. K. G8 - G7.

In dieser Stellung muß ich den Gegner zu bewegen suchen, E6 - E5 zu ziehen, damit ich einen meiner Springer auf das Feld F5 bringen könne, wo dieser, durch zwei Bauern unterstützt, den Gewinn des Spieles bewirken würde. Deßwegen wird aber der S. nun Sorge tragen, seine Thürme den meinigen gegenüber und hinter einander zu stellen, und C7 - C5 zu ziehen.

---

49. Spiel.

Pariser Schach-Club.

Vorgeben wie im 39. Spiele, S. 143.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7 - E5.	E2 - E4.
2.	Lr. F8 - C5.	Lr. F1 - C4.
3.	C7 - C6.	Sr. G1 - F3.
4.	D7 - D6.	

Er wagt es nicht, D7 - D5 zu ziehen, um dadurch ſeine Bauern auf der Mitte feſt zu ſetzen. Denn wenn ich ſogleich E4 - D5†, und nachher Lr. C4-B5*, zöge, ſo könnte er den Tauſch von Stein um Stein nicht hindern.

4.		C2 - C3.
5.	K. R.	D2 - D4.
6.	E5 - D4†.	C3 - D4†.
7.	Lr. C5 - B6.	H2 - H3.
8.	H7 - H6 - K. R.	
9.	K. G8 - H8.	

Es iſt immer rathſam, den König auf dieſes Feld zurück zu ziehen, damit er dem Schach von meiner Königinn, oder dem Läufer, entgehe, wenn er ſeinen Bauer F7 vorrückt.

		Lr. C4 - D3.
10.	L. G8 - E6.	L. C1 - E4.
11.	S. B8 - D7.	Sr. F3 - H2.

Um bei einer günſtigen Gelegenheit meinen Bauer F2 vorzuziehen.

12.	S. D7 - F6.	F2 - F4.
13.	Lr. B6 - C7.	F4 - F5.
14.	L. E6 - D7.	Sr. H2 - G4.
15.	Sr. F6 - H7.	

Um ſich nicht Stein um Stein nehmen zu laſſen, wodurch er verlieren würde.

15.		E4 - E5.
16.	D6 - D5†.	F5 - F6.

Ich gewinne das Spiel.

---

50. Spiel.

Pariſer Schach-Club.

Vorgeben wie im 30. Spiele, Seite 55.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4.	Sr. G8 - H6.
2.	D2 - D4.	Sr. H6 - F7.
3.	F2 - F4.	E7 - E6.
4.	C2 - C4.	C7 - C5.
5.	D4 - D5.	D7 - D6.

Er könnte eben ſo gut E6-E5 ziehen, um mich zum Schlagen, oder Vorrücken, zu nöthigen, in welchem Falle er mit ſeiner Königin Schach bieten, und mein Spiel ſehr in Unordnung bringen würde. Alsdann müßte ich aber S. B1-C3, und nachher F4 - F5, ziehen.

6.	Sr. G1 - F3.	Lr. F8 - E7.
7.	L. C1 - E3.	Lr. E7 - H4.
8.	L. E3 - F2.	Lr. H4 - F2†*.
9.	K. E2 - F2†.	

Wenn man den König auf dieß Feld bringen kann, ſo ſchadet das Unterlaſſen des Rochirens nichts, weil man dadurch ſeinen Steinen, beſonders den Thürmen, gegenſeitige Unterſtützung verſchafft.

9.		D. D8 - F6.

Oder E6-D5†.

10.	D. D1 - D2.	K. R.
11.	Lr. F1 - D3.	Sr. F7 - H6.
12.	G2 - G3.	E6 - D5†.
13.	C4 - D5†.	S. B8 - A6.
14.	A2 - A3.	

Durch Lr. D3 - A6 könnte ich ihn zwar nöthigen, einen Bauer zu verdoppeln. Ich behalte aber dieſen Läufer in der gegenwärtigen Lage lieber zum Angriffe.

14.		S. A6-C7.	
15.	S. B1-C3.	L. C8-D7.	
16.	K. F2-G2.	A7-A6.	
17.	H2-H3.	B7-B5.	
18.	F4-F5.	Sr. H6-F7.	
19.	G3-G4.	Sr. F7-E5.	
20.	Sr. F3-E5†.	D. F6-E5†.	
21.	G4-G5.	T. A8-E8.	
22.	T. A1-F1.	T. E8-E7.	
23.	S. C3-D1.	T. E7-F7.	
24.	S. D1-E3.	D. E5-D4.	
25.	S. D2-E2.	C5-C4.	
26.	Lr. D3-B1.	A6-A5.	
27.	S. E3-G4.	B5-B4.	
28.	H3-H4.	L. D7-B5.	
29.	T. F1-D1.	D. D4-C5.	
30.	A3-B4†.	A5-B4†.	
31.	D. E2-E1.	L. B5-D7.	
32.	H4-H5.	S. C7-B5.	
33.	H5-H6.	G7-G6.	
34.	Tr. H1-F1.	C4-C3.	
35.	T. D1-C1.	D. C5-C4.	
36.	S. G4-E3.	D. C4-C8.	
37.	T. E1-C3.	D. C8-D8.	
38.	B2-C3†.	B4-C3†.	
39.	S. E3-C4.	D. D8-C7.	
40.	Lr. B1-D3.	L. D7-C8.	
41.	F5-G6†.	H7-G6†.	
42.	Tr. F1-F7†.	Tr. F8-F7†.	
43.	E4-E5.	L. C8-F5.	
44.	E5-D6†.	D. C7-D7.	
45.	S. C4-E5.	D. D7-B7.	
46.	S. E5-C6.	L. F5-D3†.	
47.	D. G3-D3†.	K. G8-H7.	
48.	S. C6-D8.	D. B7-D7.	
49.	S. D8-F7†.	D. D7-G4*.	
50.	D. D3-G3.	D. G4-E2*.	
51.	K. G2-G1.	S. B5-D4.	
52.	D6-D7.	S. D4-F3*.	
53.	K. G1-H1.	D. E2-E4.	
54.	S. F7-D6.	D. E4-E3.	
55.	D7-D8.	D. E3-C1†*.	
56.	K. H1-G2.		

Ich gewinne.

---

51. Spiel.

Philidor.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5.	E2 - E4.
2. Sr. G8 - F6.	(D2 - D4).

Oder S. B1 - C3. Siehe 3. Veränderung.

3. Lr. F8 - C5.

Oder er zieht ſtatt deſſen D7-D5. Dieſe Spielart hat Philidor ausgeführt.

(Siehe unten Spiel 2, 1. Veränderung.)

3.	(C2 - C3).

Oder F2 - F4. Siehe 2. Veränderung.

4. C7-C6.	D3-D4.
5. E5-D4†.	C3-D4†.
6. Lr. C5-B4*.	L. C1-D2.
7. Lr. B4-D2†*.	S. B1-D2†.
8. D. D8-B6.	E4-E5.
9. Sr. F6-D5.	S. D2-B3.
10. K. R.	Lr. F1-D3.
11. F7-F6.	Sr. G1-F3.
12. F6-E5†.	D4-E5†.
13. Sr. D5-F4.	K. R.
14. Sr. F4-D3†.	D. D1-D3†.
15. D. B6-D8.	T. A1-E1.
16. S. B8-A6.	Sr. F3-D4.
17. S. A6-C7.	Sr. D4-F5.
18. D7-D5.	Sr. F5-G3.
19. S. C7-E6.	S. B3-D4.
20. C6-C5.	S. D4-E6†.
21. L. C8-F6†.	F2-F4.

22. D. D8-B6. F4-F5.
23. C5-C4*. D. D3-E3.
24. D. (B6-E3†).

Oder D5-D4. Siehe 1. Veränderung.

24. T. E1-E3†.
25. L. E6-D7. E5-E6.
26. L. D7-C6. Sr. G3-E2.
27. Tr. F8-F6. Sr. E2-D4.
28. G7-G6.

Um meine Bauern zu trennen.

28. G2 - G4.
29. G6 - F5†.

Zöge er statt dessen G6 - G5, so verlöre er das Spiel. Denn die Folge davon wäre:

29. H2-H4.
30. H7-H6. H4-G5†.
31. H6-G5†. Sr. D4-F3,

womit ich gewinnen würde.

29. G4-F5†.
30. K. G8-F8. Tr. F1-F4.
31. K. F8-E7. T. E3-G3.
32. H7-H6. T. G3-G7*.
33. K. E7-D6. K. G1-F2.
34. K. D6-E5. K. F2-E3.
35. K. E5-D6. Sr. D4-C6†.
36. B7-C6†.

Hätte er dafür K. D6 - C6 † gezogen, so hätte er dem Vordringen meiner Bauern nicht Einhalt thun können, ohne seinen Bauer B7 einzubüßen.

36. Tr. F4-F1.
37. C6-C5. T. G7-G3.
38. T. A8-F8. T. G3-F3.
39. A7-A5. A2-A4.
40. H6-H5. H2-H4.
41. T. F8-G8. T. F3-F4.
42. T. G8-G3*. Tr. F4-F3.

In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden.

---

1. Veränderung.

Stellung.

S. K. G8; D. B6; Tr. F8; T. A8; L. E6; B. A7; B7; C4; D5; G7; H7.

W. K. G1; D. E3; T. E1; Tr. F1; Sr. G3; B. A2; B2; E5; F5; G2; H2.

Schwarz.	Weiß.
24. D5-D4.	D. E3-G5.
25. L. E6-D5.	F5-F6.
26. G7-G6.	Sr. G3-H5.
27. Tr. F8-F7.	Sr. H5-F4.
28. D. B6-C6.	Sr. F4-G6†.
29. H7-G6†.	D. G5-G6†*.
30. K. G7-H8.	Tr. F1-F5.
31. D. C6-D7.	Tr. F5-H5*.
32. Tr. F7-H7.	E5-E6.
33. D. D7-C7.	E6-E7.

Ich gewinne das Spiel.

---

2. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
3.	F2 - F4.
4. Lr. C5 - G1†.	

Wenn er statt dessen rochirt hätte, so hätte ich sogleich F4-F5 ziehen müssen.

4.	Tr. H1-G1†.
5. E5-F4†.	L. C1-F4†.
6. C7-C6.	L. F4-E3.
7. D7-D5.	E4-D5†.
8. Sr. F6-D5†.	L. E3-F2.
9. K. R.	D D1-F3.

Denn es ist die höchste Zeit, daß ich meine Königinn heraus bringe, und mich in den Stand setze, nach C1 zu rochiren.

10. Tr. F8 – E8*. Lr. F1 – E2.
11. D. D8 – E7. A2 – A3.
12. D. E7 – E5. D3 – D4.
13. D. E5 – E7.

Hätte er dafür D. E5 – H2† gezogen, so müßte ich dagegen G2 – G3, und nachher S. B1 – D2, ziehen und dann rochiren. Dadurch und durch die Oeffnung, welche mein Thurm gegen seinen König auf der Linie H hat, würde ich ein vortreffliches Spiel haben.

13. C2 – C4.
14. Sr. D5 – F6. L. F2 – H4.
15. L. C8 – G4. D. F3 – G4†.

Zöge ich statt dessen L. H4 – F6†, so würde er D. E7 – E2†* ziehen, und dann durch Tr. E8 – E2†* einen Stein und das Spiel gewinnen.

16. Sr. F6 – G4†. L. H4 – E7†.
17. Tr. E8 – E7†. H2 – H3.
18. Sr. G4 – F6. S. B1 – C3.
19. S. B8 – D7. K. R.
20. T. A8 – D8. Lr. E2 – F3.
21. S. D7 – B6. B2 – B3.
22. Tr. E7 – D7. S. C3 – E2.
23. A7 – A5. A3 – A4.
24. Sr. F6 – E8.

Um damit auf das Feld E6 zu kommen und meinen Bauer D4 anzugreifen.

24. K. C1 – C2.
25. Sr. E8 – C7. K. C2 – C3.
26. Sr. C7 – E6. Lr. F3 – G4.
27. Tr. D7 – E7. Lr. G4 – E6†.
28. Tr. E7 – E6†. S. E2 – F4.
29. Tr. E6 – E4. G2 – G3.
30. S. B6 – C8.

Er kann nichts besseres thun, als Stellen für seinen Springer suchen. Vor der Hand will er ihn auf das Feld F5 bringen.

30. Tr. G1 – E1.
31. T. D8 – E8. Tr. E1 – E4†.
32. T. E8 – E4†. K. C3 – D3.
33. C. E4 – E8. G3 – G4.
34. S. C8 – D6. T. D1 – D2.
35. H7 – H6. T. D2 – E2.
36. T. E8 – E2†. S. F4 – E2†.
37. K. G8 – E8. C4 – C5.
38. S. D6 – E8. K. D3 – C4.
39. S. E8 – F6. S. E2 – C3.
40. K. F8 – E7. D4 – D5.
41. C6 – D5†*. S. C3 – D5†*.
42. S. F6 – D5†. K. C4 – D5†.
43. K. E7 – D7. H3 – H4.
44. F7 – F6. H4 – H5.
45. K. D7 – E7. K. D5 – E4.
46. K. E7 – E6. K. E4 – F5.
47. K. E6 – E7.

Hätte er, um mit seinem Könige dem meinigen gegenüber zu bleiben, meinen Bauer C5 angegriffen, so hätte er das Spiel verloren. Denn ich hätte nicht allein seine Bauern F6, G7 und H6 angegriffen, sondern auch Zeit genug gehabt, sie zu schlagen und meinen eigenen Bauer H5 in die Dame zu bringen, ehe er mit dem seinigen A5 dahin gelangt wäre.

47. K. F4 – F5.
48. K. E7 – F7. K. F5 – E4.
49. K. F7 – E6.

In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden.

3. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2.	S. B1-C3.
3. L. F8-C5.	L. (F1-C4).

Oder, wiewohl nicht gut, Sr. G1-F3. Denn es iſt immer gefährlich, ſich den vom Läufer des feindlichen Königs unterſtützten Springer auf den Hals kommen zu laſſen, ehe man ſeinen eigenen Königsläufer heraus gebracht hat, weil man dadurch gehindert wird, zu rochiren und ſeinen Thurm zu gebrauchen. Siehe 4. Veränderung.

4. C7-C6.	Sr. G1-F3.

Ein beſſerer Zug wäre D. D1-E2 geweſen.

5. D7-D5.	E4-D5†.
6. E5-E4.	D. D1-E2.
7. C6-D5†.	L. C4-B5*.
8. S. B8-C6.	D2-D3.
9. D. D8-E7.	D3-E4†.
10. D5-E4†.	Sr. F3-G5.
11. L. C8-F5.	F2-F3.
12. L. E4-F3†.	D. E2-E7†*.
13. L. C5-E7†.	Sr. G5-F3†.
14. K. R-G8	

Wenn er dafür L. F5-C2† zöge, ſo würde ich Sr. F3-D4 ziehen, und den Bauer bei ungleich beſſerer Stellung meines Spieles wieder gewinnen.

14.	L. B5-C6†.
15. B7-C6†.	Sr. F3-D4.
16. L. F5-D7.	K. R.

In dieſer Stellung ſind die Spiele ungefähr gleich, obgleich der S. einen einzelnen Bauer C6 hat.

4. Veränderung. (3.)

Schwarz.	Weiß.
3.	Sr. G1-F3.
4. Sr. F6-G4.	D2-D4.
5. E5-D4†.	Sr. F3-D4†.
6. Sr. G4-F2†.	K. E1-F2†.
7. D. D8-F6*.	K. F2-E3.
8. S. B8-C6.	S. C3-E2.
9. (D7-D5).	

Oder er rochirt. Siehe 5. Veränderung.

9.	H2-H3.

Um ſeinem Läufer C8 das Feld G4 zu verſperren, weil er von da aus meinen Springer E2, welcher den andern Springer deckt, rauben könnte.

10. D. F6-E5.	

Viel beſſer hätte er rochirt. Alsdann wären die folgenden Züge geweſen:

10.	C2-C3.
11. Tr. F8-E8.	S. E2-G3.
12. D. F6-E5.	

womit er gewinnen würde.

10.	C2-C3.

Um meinen Springer D4 zu unterſtützen, da mein König zurück muß, und um den Gegner abzuhalten, durch S. C6-B4 dieſen ſeinen Springer eindringen zu laſſen.

11. D. E5-E4†*.	K. E3-F2.
12. D. E4-H4*.	K. F2-G1.
13. K. R.	L. C1-F4.
14. Tr. F8-E8.	L. F4-G3.
15. D. H4-F6.	

Oder auch D. H4-H5.

15.	K. G1-H2.

In

In dieser Lage werde ich wegen des Springers, welchen ich gegen zwei Bauern genommen habe, das Spiel gewinnen.

5. Veränderung. (4.)

Schwarz.	Weiß.
9. K. R.	C2 - C3.
10. Tr. F8 - E8.	S. E2 - G3.
11. D7 - D5.	Lr. F1 - B5.
12. D. F6 - G6.	

Wenn er dafür D5 - E4† zöge, so würde ich dagegen Lr. B5 - C6†, und hernach Tr. H1 - F1, ziehen. Dadurch brächte ich meinen König in dieselbe Lage zurück, als wenn ich rochirt hätte.

12. Lr. B5 - C6†.
13. Tr. E8 - E4†*.

Hätte er B7 - C6† gezogen, so würde ich Tr. H1 F1 ziehen müssen.

13. S. G3 - E4†.
14. D. G6 - E4†*. K. E3 - F2.
15. L. C8 - G4. Lr. C6 - D5†.

Auf diese Art bleibe ich dem Gegner noch überlegen, weil ich das Schach, welches er im Rückzuge etwa bieten möchte, durch Lr. D5 - F3 decken kann; wenn er aber sich entschlösse, zu schlagen, nichts anderes entstehen könnte, als ein Tausch. Ich behalte alsdann den Stein immer noch übrig, den ich bereits vor ihm voraus habe.

*) Bei uns wird das erste oben genannte Matt der Königszug genannt, welches eigentlich aus folgenden von dem Gegner nicht behinderten Zügen besteht:

1. E2 - E4. — 2. D. D1 - F3 — 3. Lr. F1 - C4. — 4. D. F3 - F7†M.

Das zweite Matt, dessen oben erwähnt wird, ist das kürzeste, welches möglich ist, wenn nämlich der S. zu-

52. Spiel.

Philidor.

Anm. Dieses Spiel enthält einen listigen Angriff und eine kluge Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4.	E7 - E5.
2. Lr. F1 - C4.	Lr. F8 - C5.
3. D. D1 - H5.	

In diesem Spiele sind außer den zwei ersten Zügen lauter andere, als bisher aufgeführt worden sind. Doch sind die des S. mehr zu empfehlen, als die des W. Die Art der Ausführung eines Spiels von der Einen Seite hängt von den Gegenzügen der andern ab. Es sind daher diese Züge hier bemerkt worden, damit ein Anfänger nicht überrascht werde, wenn sein Gegner einen Zug thut, wie hier der dritte Zug des W., welcher meist entscheidend ist.

3. D. D8 - E7.

Um so wohl D. H5 - F7†M, als D. H5 - E5† zu verhüten. Hier könnte das Spiel schon im vierten Züge geendigt sein. Ein solches Matt heißt Schülermatt (Scholar's mate). — Auch gibt es ein Matt in zwei Zügen sogar, welches eben wegen der Geistesschwäche dessen, der es erleidet, das Narrenmatt (fools mate*) genannt wird.

4. Sr. G1-F3. D7-D6.
5. Sr. F3-G5.

Meine Absicht ist jetzt, entweder eine Eroberung zu machen und mich dann zurück zu ziehen; oder durch Aufopferung des Springers und Läufers unter seinen Bauern eine Zerstörung anzurichten.

5. (G7-G6.)

Oder Sr. G8-H6. Siehe 5. Veränderung.

6. Lr. C4-F7†*. K. E8-D8.
7. D. H5-H4.

Die Folge wird die Absicht dieses Zuges enthüllen.

7. Sr. (G8-F6.)

Oder H7-H6. Siehe 1. Veränderung.

8. F2-F3. Sr. F6-E4†.
9. F3-E4†. Tr. H8-F8.
10. Lr. F7-C4. Lr. C5-F2*
11. D. H4-F2†. Tr. F8-F2†.
12. K. E1-F2†. D. E7-G5†.

Die Stärke beider ist gleich, oder doch beinahe. Die Verwickelungen, welche die Folge meines 3. bis 5. Zuges waren, sind vorüber, und es ist daher nicht nöthig, das Spiel weiter auszuführen.

1. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7.	H7-H6.
8. Lr. (F7-G6†.)	

Oder Sr. G5-E6*. Siehe 4. Veränderung.

8. D. E7-G5†.
9. D. H4-G5†*. H6-G4*.
10. (D2-D3.)

Oder Lr. G6-F7, siehe 2; — oder F2-F3, siehe 3. Veränd.

10. Sr. F8-E7.
11. Tr. G6-F7. Tr. H8-F8.
12. Lr. F7-C4. Lr. C5-F2†*.
13. K. E1-E2. G5-G4.
14. Tr. H1-F1.

Nun kann sein Läufer F2 sich nicht bewegen, ohne den Thurm F8 auszusetzen. Der S. wird viel zu thun haben, diesen Läufer und den Bauer G4 zu retten, oder doch keinen ohne Ersatz zu verlieren.

14. G4-G3.
15. H2-G3†. L. C8-G4*.
16. K. E2-D2. K. D8-E8.
17. S. B1-C3. Lr. F2-G3†.
18. Tr. F1-F8†*. K. E8-F8†.
19. S. C3-E2. Lr. G3-H4.
20. C2-C3 u. s. w.

---

erst F7-F5 und dann G7-G5 zieht, und ich dagegen zuerst E2-E3 und dann D. D1-H5 M ziehe.

Außer dem gibt es ein Matt in 5 Zügen, wenn der Gegner keinen derselben durch seine Gegenzüge verhindert:

1. E2-E4. — 2. D. D1-F3 — 3. Sr. G1-H3. — 4. Sr. H3-G5. — 5. D. F3-F7 M.

Deßgleichen eines mit beiden Springern in 8 Zügen:

1. Sr. G1-H3. — 2. Sr. H3-F4. — 3. Sr. F4-H5. — 4. S. B1-C3. — 5. S. C3-B5. — 6. S. B5-D4. — 7. S. D4-F5. — 8. S. F5-G7 M.

Endlich in 8 Zügen die Eroberung der Königinn und des Thurmes durch beide Springer: 1. S. B1-A3. — 2. S. A3-B5. — 3. Sr. G1-H3. — 4. Sr. H3-F4. — 5. Sr. F4-D5. — 6. S. B5-C7†*.

(Der S. nimmt diesen Springer mit D. D8-C7†).

7. Sr. D5-C7†*. — 8. Sr. C7-A8†M.

2. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
10. Lr. G6-F7.	Sr. G8-H6.
11. Lr. F7-C4.	Sr. H6-G4.
12. F2-F3.	

Ich muß einen meiner Bauern ohne Ersatz einbüßen, und hätte ich das Schlagen geschehen lassen, so würde ich zwei verloren haben, weil sein Springer den Königsbauer und Thurm angegriffen haben würde, welche beide ich zu retten nicht vermocht hätte.

12. Sr. G4-H2†.
13. K. E1-D1.

Ich entferne den König, theils um den Zug Sr. H2-F3†* zu verhüten, welcher den Verlust meines Thurms und Bauers gegen seinen Springer zur Folge gehabt hätte; theils um diesen Springer gefangen zu halten; denn er kann ihn nicht wegziehen, ohne seinen Thurm auszusetzen.

13. S. B8-C6.

Zur künftigen Unterstützung seines Thurmes; wenn er den Springer H2 wegziehen will.

14.	D2-D3.	G5-G4.
15.	L. C1-G5*.	S. C6-E7.
16.	L. G5-F6.	G4-F3†.
17.	L. F6-H8.	F3-F2.
18.	K. D1-E2.	L. C8-G4*.
19.	K. E2-D2.	F2-F1D.
20.	Tr. H1-F1†.	Sr. H2-F1†*.
21.	K. D2-E1.	K. R.

Wieder gegen Philidor's Regel: daß ein einmahl gerückter König nicht mehr rochiren darf.

22. L. H8-F6 u. s. w.

---

3. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
10. F2-F3.	K. D8-E7.
11. Lr. G6-F5.	

Oder ich ziehe G2-G4, so wird der S. den König auf F6 vorrücken, wenn ich dann Lr. G6-F5 gezogen habe, mit L. C8-F5† auch schlagen.

11. L. C8-F5†.

Hätte er mich Lr. F5-C8† schlagen lassen, und statt dessen den Springer G8 weggezogen, um demnächst mit Tr. H8-C8† wieder zu schlagen, so würde er außer Stand gesetzt sein, meinen Bauern gefährlich zu werden.

12.	E4-F5†.	Sr. G8-H6.
13.	G2-G4.	Sr. H6-F5†
14.	G4-F5†.	Tr. H8-F8.
15.	D2-D3.	Tr. F8-F5†.

16. Tr. H1-F1 u. s. w.

---

4. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
8. Sr. G5-E6*.	L. C8-E6†.
9. D. H4-E7†*.	K. D8-E7†.
10. Lr. F7-G6†.	H6-H5.
11. Lr. G6-F5.	L. E6-F5†.
12. E4-F5†.	Sr. G8-H6.
13. D2-D3.	Sr. H6-F5†.

Eine bessere Manier der Züge des S., als bisher, lehrt das Folgende.

---

5. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5.	Sr. G8-H6.
6. Lr. C4-F7†*.	Sr. H6-F7†.
7. Sr. G5-H7†.	S. B8-D7.
8. (H2-H4.)	

Oder D. H5-G6. Siehe 6. Veränderung.

8. S. D7-F8.

Ich werde froh sein, meinen Springer, da er so unsicher steht, gegen einen Umtausch los zu werden.

Wäre deßhalb der feindliche Springer auf F6, anstatt auf F8, gegangen, so würde ich ihn mit Sr. H7-F6†* geschlagen und dadurch Zeit gewonnen haben, meine Königinn aus dem Wirkungskreise des feindlichen Thurmes zu retten.

9. G2-G3. Tr. H8-H7†.
10. D. H5-D1 u. s. w.

---

6. Veränderung. (5.)

Weiß.	Schwarz.
8. D. H5-G6.	D. E7-H4.

Hätte er statt dessen jetzt S. D7-F8 gezogen, so würde ich ihn auch mit meinem Springer geschlagen haben.

9. G2-G3.

Hätte ich versäumt, mit diesem Zuge seine Königinn anzugreifen, so würde sie außer dem Bauer F2 durch anderweitiges Schachbieten 2 bis 3 andere Bauern erobert haben, und zuletzt meinem Könige lästig geworden sein.

9. D. H4-H7†.
10. D. G6-H7†.

Es war nicht gleichviel, ob ich die Königinnen wechselte, oder nicht. Denn hätte ich es nicht gethan, so müßte ich den Bauer E4 ohne Ersatz einbüßen.

10. Tr. H8-H7†.

Obgleich die beiden letzten Veränderungen gewisser Maßen mehr zum Vortheile des S. zu sein scheinen, so ist dieser doch nicht so entschieden. Denn ich habe alle meine Bauern noch, und in einer Lage, daß sie meinem Verluste das Gleichgewicht beinahe halten. Er muß am Ende, um einen von meinen drei Bauern auf der Königsseite von der Dame abzuwehren, die beiden Springer und den Bauer G7 aufopfern. In diesem Falle ist sein Vorzug wenig beträchtlich.

Eine Eröffnung des Spieles, wie die gegenwärtige, kann nur in dem Falle vortheilhaft sein, wenn man von der Unerfahrenheit des Gegners den Sieg in vier Zügen zu erlangen hofft. In so fern man hier wahrscheinlicher Weise einen Stein erobern kann, und einen entscheidenden Verlust nicht fürchten darf, wenn der Versuch auch fehl schlagen sollte, mag man es immerhin versuchen. Eine andere Rücksicht, wodurch die Unschicklichkeit dieses Versuches vermindert wird, ist, daß, wenn er ganz, oder zum Theil, gelingt,

der Gegner verleitet werden kann, diese Spielart nachzumachen, wenn an ihm der erste Zug ist, welches bei seiner Unkunde wahrscheinlich übel ablaufen wird. So bald diese Kriegslist nichts mehr fruchtet, oder in so fern sie gleich Anfangs fehl schlägt, wird man sie natürlich aufgeben.

Diese Abweichung von der Maxime: „Rechne nie auf die Mißgriffe deines Gegners, oder handle so, als ob er andere Maßregeln nehmen würde, als du in seiner Lage nehmen würdest", — ist vielleicht die einzige nicht ganz verwerfliche.

53. Spiel.

Von Stamma. 32.)

Aufopferuug eines Thurmes, um im zweiten Zuge matt zu setzen.

Stellung.

W. K. E1 — T. B1 — Tr. E7 — S. B5 — B. C4; E6.

S. K. C6 — T. D2 — Tr. H2 — L. B6 — B. C5; D6; E3.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. E7 - C7*.	L. B6 - C7†.

Um ein so höchst einfaches Matt zu bewerkstelligen, hat man nur zu berechnen, wie viele Zufluchtsörter der feindliche König noch habe.

2. S. B5 - A7M.

54. Spiel.

Stamma.

Aufopferung einer Königinn. — Wirkung eines Springers, der dem feindlichen Könige zwei Zufluchtsörter abschneidet, während dessen eigenen Steine ihm den Weg versperren.

Stellung.

W. K. F1 — D. B4 — T. D7 — S. B5 — B. C4; D5; F2; G3.

S. K. B8 — D. F3 — T. A8 — S. B3 — Sr. C7 — L. G4 — B. A7; B6; F5; H2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D7 - D8*.	K. B8 - B7.
2. S. B5 - D6*.	K. B7 - A6.
3. D. B4 - A4*.	

Hier steht die Königinn wirksamer als auf A3. Denn bei dem Schachgeben mit der Königinn muß man sie dem feindlichen Könige so nahe als möglich zu bringen suchen.

3.	S. B3 - A5.
4. D. A4 - B5*.	

Um matt zu setzen, muß man überrechnen, wie viele Zufluchtsörter man dem feindlichen Könige durch Aufopferung der Thürme ꝛc. abschneidet, und wie viele Felder ihm durch seine eigenen Steine versperrt werden. Aus dieser Uebersicht läßt sich beurtheilen, ob man mit seinen übrig bleibenden Stei-

32) Die hundert Spiel-Endungen des Arabers Philipp Stamma aus Aleppo.

nen den Gegner matt zu setzen vermöge, oder nicht.

4. Sr. C7-B5†.
5. C4-B5†M.

---

55. Spiel.

Stamma.

Aufopferung eines Thurmes und Läufers.

Stellung.

W. K. E4 — T. D1 — L. F2 — B. F3.

S. K. G5 — T. H3 — S. H4 — B. F4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D1-G1*.	K. G5-H5.

Besser zöge fast der S. den König auf F6, wovon die Folge etwa sein könnte:

1. K. G5-F6.
2. L. F2-H4†*. T. H3-H4†.
3. T. G1-G4†. T. H4-G4†.
4. F3-G4† ꝛc.

Das Spiel ist remis, oder wol gar patt. Bei dem geringsten Versehen des S. wird es von mir gewonnen.

2. L. F2-H4†. T. H3-H4†.

Schlägt er meinen Läufer mit dem Könige, so wäre die Folge:

2. K. H5-H4†.
3. K. E4-F4†. K. H4-H5.
4. T. G1-G8. T. H3-H4*.
5. K. F4-F5.

Jetzt wird der S. entweder den Thurm einbüßen, oder matt werden.

3. T. G1-G8 ꝛc.

Die Folge wäre etwa:

3. K. H5-H6.
4. T. G8-H8*. K. H6-G5.
5. T. H8-H4†. K. G5-H4†.
6. K. E4-F4†. K. H4-H5.
7. K. F4-F5. K. H5-H6.
8. K. F5-F6. K. H6-H7.

Oder er zieht den König auf H5.

8. K. H6-H5.
9. F3-F4. K. H5-G4.
10. F4-F5. K. G4-H5.
11. K. F6-G7 u. s. w.

9. F3-F4. K. H7-G8.
10. K. F6-E7.

Und nun ziehe ich ungehindert den Bauer in die Dame und gewinne.

---

56. Spiel.

Stamma.

Ein durch seinen eigenen Bauer eingeschlossener König.

Stellung.

W. K. G2 — T. E4 — B. G4.

S. K. A1 — T. B6 — B. A2; G5; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E4-E1*.	T. B6-B1.
2. T. E1-C1.	H6-H5.

Schlägt er statt dessen mit T. B1-C1†, so bleibt sein König doch durch den meinigen, und durch seinen eigenen Bauer A2, eingeschlossen, und er würde doch gezwungen sein, den Bauer H6 zu ziehen, wobei er immer zu spät kommt, weil mein in die Dame rückender Bauer zugleich das Matt gibt.

Man muß sich überhaupt gegen das Ende eines Spieles hüten, daß man seinen König in eine solche Ecke ziehe und einen Bauer vorrücke, welcher jenem den Ausgang versperrt; es sei denn, daß man in einer hoffnungslosen Lage keine andere Rettung sähe, als das Spiel zum Pattwerden einzuleiten. Dieß würde auch dem S. wirklich gelungen sein, wenn er nicht noch den Bauer H6 hätte ziehen können.

Das obige Spiel ist eines der scharfsinnigsten des Stamma.

3. G4 - H5† ꝛc.

---

57. Spiel.

Von den Verfassern der straßburger Schach-Geheimnisse. Erstickter Matt.

Stellung.

W. K. G1 — D. A4 — T. B1 — S. C5 — B. E2; G2.

S. K. D8 — D. H5 — T. E8 — S. D6 — Sr. F8 — L. F5 — B. C7; E7; G3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B1 - B8*.	L. F5 - C8.

Deckt er statt dessen das Schach durch S. D6 - C8, so ziehe ich sogleich S. C5 - B7 M.

2. D. A4 - D7*.

Oder D. B8 - C8†*. Der S. mag nun diesen Thurm mit dem Könige oder Springer D6, schlagen, so ziehe ich im ersten Falle D. A4 - A8 M., und im zweiten S. C5 - B7 M.

2.	Sr. F8 - D7†.

3. S. C5 - E6 M.

---

58. Spiel.

Von einem turiner Offiziere.

Aufopferung der Königinn, um den feindlichen König von einem Felde abzuschneiden, wohin er sich retten könnte.

Stellung.

W. K. F5 — D. C3 — T. C8 — S. E5 — B. F3.

S. K. D5 — D. E2 — T. A4 — B. D6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C3 - C5*.	D6 - C5†.

2. T. C8 - D8 M.

---

59. Spiel.

Vom Pariser Schach-Club.

Zwei Bauern gegen Einen.

In der Regel gewinnen jene, weil sie den feindlichen König zwingen können, zu weichen; dann den einzelnen Bauer schlagen und einen Bauer dagegen in die Dame führen. Indessen gibt es auch mehrere Fälle, in welchem das Spiel remis wird.

Stellung.

W. K. C3 — B. A4; C4.

S. K. C5 — B. G5.

Weiß.	Schwarz.
1. A4-A5.	G5-G4.
2. K. C3-D3.	G4-G3.
3. K. D3-E2.	K. C5-C6.
4. K. E2-F3.	K. C6-B7.
5. C4-C5.	K. B7-A6.
6. C5-C6.	K. A6-A7.
7. K. F3-G3†.	K. A7-A6.
8. K. G3-F4.	

Nun führe ich ungehindert den Bauer zur Dame und gewinne.

---

60. Spiel.

Philidor.

Ein Springer und Läufer allein.

Dieses Matt ist am schwersten zu bewerkstelligen und erfordert große Vorsicht, weil sehr viel Veranlassung zum Patt darin vorkommt. Die Hauptsache beruhet darauf, den einzelnen König in ein Eckfeld von der Farbe des Läufers zu treiben, wo er allein matt gesetzt werden kann. Man muß daher zuvörderst durch die Entgegenstellung der Könige den feindlichen in irgend eine Ecke, wenn es auch die rechte noch nicht ist, zu jagen suchen. Sodann setzt man seinen König auf das dritte Feld von der Ecke auf der schrägen Linie; der Läufer muß auf einer Seite den Ausgang sperren und der Springer so gestellt werden, daß er dem feindlichen Könige das Eckfeld verwehrt.

Stellung.

W. K. E4 — S. B1 — Lr. F1. S. K. F6.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. F1-C4.	K. F6-G6.
2. K. E4-F4.	K. G6-F6.
3. S. B1-C3.	K. F6-G6.
4. S. C3-E4.	

Dieser Springer muß dem feindlichen Könige die schwarzen Felder wegnehmen, damit mein Läufer ihn angreifen kann.

4.	K. G6-H6.
5. K. F4-F5.	K. H6-H7.

Zöge er ihn auf H5, so würde ich Lr. C4-E2* ziehen, und, wenn er ihn dann auf H4 rückte, in wenigen Zügen matt setzen.

6. K. F5-F6.	K. H7-H8.

Hätte er ihn hier auf H6 gerückt, so würde ich durch Lr. C4-E2 ihn nöthigen, den schwarzen Winkel einzunehmen, woraus ihn mein Springer vertreiben muß.

7. S. E4-D6.	K. H8-H7.
8. S. D6-F7.	

Bei dieser Stellung gebrauche ich noch 18 bis 20 Züge zum Matt.

8.	K. H7-G8.

Der Springer versperrt ihm das Feld H8. Er muß übrigens die schwarzen, und der Läufer die weißen, Felder besetzt halten.

9. Lr. C4-D3.	K. G8-F8.
10. Lr. D3-H7.	K. F8-E8.
11. S. F7-E5.	K. (E8-F8.)

Oder K. E8-D8. s. Veränd.

12. S. E5-D7*.	K. F8-E8.
13. K. F6-E6.	K. E8-D8.
14. K. E6-D6.	K. D8-E8.

15. Lr. H7-G6†. K. E8-D8.
16. Lr. G6-F7. K. D8-C8.
17. S. D7-C5. K. C8-D8.
18. S. C5-B7*. K. D8-C8.
19. K. D6-C6. K. C8-B8.
20. K. C6-B6. K. B8-C8.
21. Lr. F7-E6*. K. C8-B8.
22. Lr. E6-D7. K. B8-A8.
23. S. B7-C5. K. A8-B8.
24. S. C5-A6*. K. B8-A8.
25. Lr. D7-C6M.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11.	K. E8-D8.
12. K. F6-E6.	K. D8-C7.
13. K. E5-D7.	

Es verdient hier bemerkt zu werden, daß mein Springer seinen Gang nicht ändert.

13. K. C7-C6.
14. Lr. H7-D3.

Hätte ich mich hier verleiten lassen, mit Lr. H7-E4 unzeitig Schach zu bieten, so würde sein König den andern Winkel besetzt, und dieser Zug den ganzen Angriff vernichtet haben.

14. K. C6-C7.
15. Lr. D3-E4. K. C7-D8.
16. K. E6-D6. K. D8-E8.
17. Lr. E4-G6*. K. E8-D8.
18. Lr. G6-F7. K. D8-C8.
19. S. D7-C5.

Nun habe ich es wieder zu der obigen Stellung des Spieles gebracht, wie sie bei dem 17. Zuge desselben ist.

Reinganum's Veränderungen der Gambitspiele.

6. Veränderung des 9. Spiels Seite 81.

Nach A. Reinganum's Ben-Oni.*) Zweite Art. Drittes Spiel. Seite 59.

Weiß.	Schwarz.
3. E2-E3.	E7-E5.
4. D. D1-A4*.	L. C8-D7.

Anstatt C7-C6 des Clubs. Nach dem nunmehrigen Zuge des Schwarzen muß die w. Dame zurück gehen, u. da hernach der Bauer C4 vertheidigt werden könnte, siehet sie sich veranlaßt, ihn zu schlagen. Für Schwarz ist indeß diese Wegnahme mit der Dame besser als mit dem Läufer F1, und das Zurückbleiben des Letztern so gut, als ein Tempo gewonnen.

5. D. A4-C4†. E5-D4†.
6. D. C4-D4†.

Um nicht mit E3-D4† sich einen Bauer zu vereinzeln.

6. S. B8-C6.

Es wäre nicht gut gespielt, wenn die w. Dame nun auf E4 Schach böte, wodurch der S., indem er, L. F8-E7 entgegen, wieder ein Tempo

*) Siehe Seite 22, Note 25.

gewönne; eben ſo verlöre ſie auf D5 ein Tempo durch S. G8-F6; noch weniger darf die Dame nach C3 zurück gehen, wo ſie durch L. F8-B4 verloren wäre. Ihr beſter Rückzug iſt nach D1., wo ſie weder einem ihrer Steine den Ausgang verſperrt, noch ſelbſt dem Angriffe ausgeſetzt iſt.

7. D. D4-D1. S. G8-F6.

Man ſiehet nun den merklichen Vorzug des Schwarzen in der Stellung, der ſchon drei Hauptſteine heraus gezogen hat, während die des Weißen noch alle zurück ſind; alles Folge des Schachbietens der w. Dame im 4. Zuge, worauf dieſelbe ſo lange herum getrieben worden, bis ſie, während der Gegner drei Hauptſteine heraus ſpielt, wieder auf ihren erſten Standort zurück gekommen iſt.

---

7. Veränderung.

Eben da. Viertes Spiel. Seite 60.

Weiß.	Schwarz.
4. D4-D5.	

Anſtatt des Clubs D. D1-A4*, deſſen üble Folgen in voriger 6. Veränderung, laut daſiger Endbemerkung, dargethan worden ſind, und indem (bei dem vorherigen 2. Spiele im Ben-Oni) von einem Rezenſenten der jetzige 4. Zug des Weißen als eine Verbeſſerung angerathen iſt, ohne den eigentlichen Beſſerungsbeſtand, viel weniger eine Ausführung darüber, an die Hand zu geben; ſo erfolgt nun mein deßfallſiger Verſuch. Das Reſultat hiervon ſehe man in der Endbemerkung.

4.	S. G8-F6.

Zum Angriff auf D5 und Abhalt der Beſchützung des Bauers E3 auf E4.

5. L. F1-C4†.	C7-C6.

Schlägt Weiß D5-C6†, ſo tauſcht Schwarz die Damen und nimmt den weißen Bauer C6 mit dem Springer B8, der zugleich den Bauer E5 deckt, und Weiß hätte den Nachtheil, nicht mehr rochiren zu können.

6. S. B1-C3.	L. F8-B4.

7. (L. C1-D2.)

Oder D. D1-B3.

7.	L. B4-C3†.
8. L. D2-C3†.	C6-D5†.
9. L. C4-B3.	S. B8-C6.

Hätte Weiß ſtatt deſſen gezogen L. C4-B5*, ſo würde Schwarz entgegnet L. C8-D7, und bei dem Abtauſche den Springer B8 auf D7 gebracht haben, womit ebenfalls der Bauer E5 gedeckt wäre.

Schwarz hat, wie man ſieht, einen Bauer erobert, auch im Centrum zwei geſchloſſene Bauern, und ſomit, bei fernerm guten Verhalten, ein gewonnenes Spiel.

Oder: anſtatt des obigen L. C1-D2.

7. D. D1-B3.	L. B4-C3†*.
8. D. B3-E3†.	C6-D5†.
9. D. C3-E5†*.	L. C8-E6.
10. L. C4-B3.	S. B8-C6.
11. D. E5-G3.	T. R-G8.

Schwarz hat mehrere Tempo vor, indem er schon so wohl rochirt als zwei Hauptsteine heraus gespielt hat, folglich ein weit besseres Spiel als Weiß.

Man siehet nun, daß auch der jetzige 4. Zug D4 – D5 nicht glücklicher ist, als sein Vorfahr: D. D1 – A4* der vorher gehenden 6. Veränderung.

---

8. Veränderung.

Aus vorher gegangener 1. Veränderung; nach Ben-Oni. Erste Art. Erstes Spiel. Seite 55.

B. O. Bemerkung zum 2. Zuge, Seite 170.

Nach E. Stein muß man den Bauer C4 schlagen, nicht aber den Bauer D5 durch C7 – C6 unterstützen. Darüber das Nähere bei der 2. Gambitart der Dame, 1. Spiels, 2. Zugs. Bemerkung (im Ben-Oni.) Seite 57.

B. O. Bemerkung zum 3. Zuge. Oder: S. B8 – C6. Siehe die Abänderung in folgender 9. Veränderung.

B. O. Bemerkung zum 5. Zuge. Der Hinzug der w. Dame nach C3 zur Beschützung des Bauers würde ihren eignen Verlust zur Folge haben, durch L. F8 – B4.

Auf obiger Weise endet der Club ganz unentschieden das Spiel. Nun aber meine nachstehende

Fortspielung.

Weiß.	Schwarz.
6. L. C1 – D2.	D. A5 – C5†.
7. L. D2 – C3.	L. C8 – E6.

Das Wechseln der Damen würde für Weiß nachtheilig sein, weil der Schwarz-Läufer auf C4 den Weiß-Läufer E2 aufhielte, und, in so fern der Bauer davor aufzöge, der Abtausch der Läufer den w. König zum Wegrücken bringen, und zum Rochiren untüchtig machen würde.

8. D. C4 – D3.	D. E5 – C7.
9. S. B1 – D2.	S. B8 – D7.
10. K. R – C1.	K. R – C8.

Hätte Schwarz den Bauer A2 geschlagen, so wäre sein Läufer durch B2 – B3 abgeschnitten und verloren worden.

11. K. C1 – B1.	S. D7 – C5.

Schwarz hat eine bessere Stellung nnd den Angriff bekommen.

---

9. Veränderung.

Aus der vorher gegangenen 1. Veränderung; nach Ben-Oni. Erste Art. Zweites Spiel. Seite 56.

3. D. D1 – A4*.	S. B8 – C6.

Anstatt C7 – C6 der Veränd.

Dieser nunmehrige 3. Zug des S. ist Vertheidigung und Angriff zugleich. Denn nähme die weiße Dame den Bauer C4, so würde dagegen der Bauer B4 geschlagen werden.

4. E2 – E3.	E7 – E5.
5. D4 – E5†.	L. C8 – D7.

Wenn Weiß nun F2–F4 zöge, ſo würde Schwarz dennoch, um den Bauer C4 ſchlagen zu können, ſich zurück ziehen müſſen, daher nun entweder:

6. [D. A4–C4†.] S. C6–E5†; oder:

6. L. F1–C4†. S. C6–E5†.
7. D. A4–B3. S. E5–C4†.
8. D. B3–C4†. S. G8–F6.
9. S. G1–F3. L. F8–D6.
10. T. R–G1. T. R–G8.
11. H2–H3. H7–H6.

Schwarz hat eine beſſere Stellung als Weiß, indem es mehr an Offizieren ausgerückt hat.

10. Veränderung.

Aus der vorher gegangenen 2. Veränderung; nach Ben-Oni. Dritte Art. 9. u. 10. Spiel. Seite 75.

Dieſes Spiel iſt unter Vertauſchung der Farben im Buche Anaſtaſia, von Heinſe, die 9. Partie, 1. Manier des italieniſchen Unbekannten. Hier zu meinen (Reinganum's) Vertheidigungen (im 9. Spiele des Ben-Oni) unverändert angenommen, obzwar darin die Vertheidigung für Schwarz nicht vollſtändig erſcheint. Man findet die Verbeſſerung im 10. Spiele, nämlich:

Weiß.	Schwarz.
5. T. E1–D1†.	L. C8–E6.

Zöge Weiß jetzt S. B1–A3, um den Bauer C4 anzugreifen, welcher alsdann nicht von B7 unterſtützt werden kann, ſo müßte der Läufer F8 ihn wegtauſchen, womit dann ein Doppelbauer bewirkt würde.

6. A2–A4.

Der Verbindung der Bauern durch B7–B5 der 2. Veränder. vorzubeugen.

6. C7–C6.
7. B1–A3.

Nunmehr hat der W. nicht wie vorher den Abtauſch des Springers A3, zu ſcheuen gehabt, daher denn jetzt kein Doppelbauer entſtehet, auch nun der wieder nehmende Thurm den Angriff auf C4 erneuern kann.

7. L. F8–A3†.
8. K. A1–A3†. B7–B5.
9. A4–B5†. C6–B5†.
10. B2–B3. S. B8–D7.
11. B3–C4†. B5–C4†.
12. L. C7–B2.

Zur Beſchützung des Bauers E5.

12. S. G8–E7.
13. F2–F4.

Zum Angriffe auf den Läufer E6.

13. G7–G6.
14. H2–H3. H7–H5.
15. S. G1–F3. S. D7–B6.
16. S. F3–G5. T. R–G8.
17. S. G5–E6†. F7–E6†.
18. G2–G3. T. F8–D8*.

Es iſt für den S. wichtig, dieſe Linie zu beſetzen.

19. T. D1–C2. A7–A5.
20. L. B2–C3.

Zum Angriffe auf den Bauer A5.

20. A5–A4.
21. L. C3–B4. S. E7–G6.
22. L. B4–D6. S. C6–D4*.

Ging nun der weiße König auf C3., so erfolgt S. D4 - B5 Schach dem Thurme!

23. K. C2 - B2. S. D4 - B5.
24. T. A3 - A1. S. B5 - D6†.
25. E5 - D6†. T. D8 - D6†.
26. T. H1 - H2. T. D6 - D4.
27. E4 - E5. S. B6 - D5.
28. T. H2 - C2. C4 - C3*.
29. K. B2 - A3.

Nicht auf A2, wo dann Schach dem Thurme mit S. D5 - B4 erfolgt.

29. T. A8 - B8.
30. L. F1 - G2. T. B8 - B3*.
31. K. A3 - A2. S. D5 - B4M.

Anm. Es läßt sich kaum denken, daß der geübteste Spieler schon bei dem obigen 29. Zuge des W. K. B2 - A3 die Folge des Matts (31. Zug) hätte ahnden können. Man sehe zur weiteren Ausführung dieser 10. Veränderung, so wie wegen der Veränderungen der übrigen Gambit-Spiele, Reinganum's Werk selbst nach, da der Raum hier eine weitere Benutzung desselben nicht gestattet.

Endspiele

zur Erlernung des durch die verschiedenen Offiziere ohne Beihülfe der Bauern zu bewirkenden Matts. 33)

Matt durch einen Thurm gegen den einzelnen König.

Man zwingt den feindlichen König zur Entgegenstellung, und gibt mit dem Thurme Schach, wodurch jener gezwungen wird, eine Linie zurück zu gehen. Das Schachbieten erneuert man so lange, bis der König auf eine Endlinie getrieben ist, auf welcher der Thurm alsdann Matt gibt.

---

33) Allgaier, J., neue theor. pr. Anweisung zum Schachspiele. Fünfte Auflage, Wien und Prag, 1823.

Erſte Stellung. W. K. D3. T. F4.
S. K. C5.

Weiß.	Schwarz.
F4 - H4.	C5 - B5.

Hätte Schwarz D5 gezogen, ſo müßte der weiße Thurm gleich Schach geben, ſo aber geht der König jenem nach.

Weiß.	Schwarz.	C3 - B3.	A5 - B5.
D3 - C3.	B5 - A5.	H4 - H5†—	

Durch dieſes Schach wird Schwarz genöthigt, eine Linie weiter zurück zu weichen. Ziehet er nun C6, ſo folgt ihm der weiße König, aber nicht in gerader Linie, ſondern in der Richtung des Springerzuges, um ihn zu zwingen, ſich ſelbſt dem Könige entgegen zu ſtellen, worauf der Thurm wieder Schach gibt.

Weiß.	Schwarz.	C4 - D4.	E6 - F6.
	B5 - C6.	D4 - E4.	F6 - G6.
B3 - B4.	C6 - D6.	H5 - B5.	G6 - H6.
B4 - C4.	D6 - E6.	E4 - F4.	H6 - G6.

In dieſer Stellung ziehet Weiß den Thurm auf A5, um durch dieſen gleichgültigen Zug den ſchwarzen König zu zwingen, daß er ſich ſelbſt dem weißen entgegen ſtelle. Ziehet der ſchwarze König jetzt F6, ſo gibt der Thurm Schach, und treibt ihn dadurch wieder eine Linie zurück; ziehet er auf H6, ſo muß ſich der weiße König auf G4 ſtellen, wodurch auf den nächſten Zug daſſelbe Verhältniß eintreten muß. Geht er aber von ſelbſt zurück, ſo ſtellt ſich der Thurm auf A6. Auf dieſe Art wird Schwarz auf die Endlinie getrieben, auf welcher er bei der erſten Entgegenſtellung des Königs matt wird.

Zweite Stellung. W. K. F6. T. C7.
S. K. H5.

In dergleichen Stellungen ſind Ungeübte zuweilen in Verlegenheit, wo ſie Matt geben ſollen, und treiben den Gegner oft noch lange Zeit auf dem Brette umher, und doch iſt es mit zwei Zügen bewerkſtelligt.

Weiß.	Schwarz.
C7 - C4.	H5 - H6.
C4 - H4† Matt.	

Auf dieſem Vortheile beruhet auch das Kunſtſtück, durch den Thurm auf einem beſtimmten Felde Matt zu geben, wovon wir hier zur Unterhaltung der Liebhaber auch ein Beiſpiel geben wollen.

Dritte Stellung. W. K. C5. T. B5.
S. K. A6.

Der König soll auf dem Felde E8 matt werden.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	C5 - C6.	A6 - A7.	Zug 6.	B4 - B5.	C8 - D8
" 2.	B5 - A5†.	A7 - B8.	" 7.	B5 - C5.	D8 - E8.
" 3.	A5 - A4.	B8 - C8.	" 8.	D6 - E6.	E8 - F8.
" 4.	A4 - B4.	C8 - D8.	" 9.	C5 - G5.	F8 - E8.
" 5.	C6 - D6.	D8 - C8.	" 10.	G5 - G8†	Matt.

Veränderung auf den fünften Zug des Schwarzen.

Zug 5.		D8 - E8.	Zug 7.	B4 - C4.	D8 - E8.
" 6.	D6 - E6.	E8 - D8.	" 8.	C4 - C8†	Matt.

Matt durch zwei Thürme gegen einen Thurm.

Derjenige, welcher zwei Thürme hat, muß den Gegner zu zwingen suchen, seinen Thurm abtauschen zu müssen, worauf er durch die oben angeführte Art mit dem andern matt macht. Zur Abtauschung des Thurmes gelangt man leicht, wenn man den feindlichen König auf eine Endlinie treibt, auf welcher er genöthigt wird, seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu sein.

Erste Stellung: W. K. H7. T. F7 - C7.
S. K. E4. T. B2.

Weiß.	Schwarz.
C7 - C1.	B2 - H2†.

Weiß muß damit anfangen, seine Thürme zu trennen, um zu verhindern, daß der feindliche König ihnen entgegen gehen, und dadurch das Schachgeben einstellen kann.

Weiß.	Schwarz.
H7 - G8.	H2 - A2.
C1 - D1.	

Weiß darf noch kein Schach geben, sonst entwiche der König auf die D-Linie.

Weiß.	Schwarz.		
	A2 - A8†.	D1 - F1†.	F3 - G2.
		F1 - F6.	A2 - A3.
G8 - H7.	A8 - A2.	E7 - G7†.	G2 - H2.
F7 - E7†.	E4 - F3.	F6 - H6†.	

Um nicht matt zu sein, muß Schwarz nun den Thurm vorsetzen. Weiß nimmt diesen, und gibt mit dem andern nach Nr. 1. Matt.

Zweite Stellung. W. K. D8. T. A7 - C5.
S. K. D6. T. H4.

In dieser kritischen Lage, in welcher dem Weißen das Matt oder der Verlust eines Thurmes droht, muß Weiß auf folgende Art spielen:

Weiß.	Schwarz.	A7 - A6†.	D6 - E5.
C5 - H5.	H4 - H5*.	A6 - A5†.	

Matt durch einen Thurm und Läufer gegen einen Thurm.

Um mit diesen Figuren matt zu machen, muß man den König auf eine äußere Linie treiben, und ihn in eine solche Stellung bringen, daß er entweder den Thurm Preis geben, oder wenigstens ihn für den Läufer aufopfern muß. Man gebe aber wohl darauf Acht, den König nicht patt zu setzen. Der Läufer ist vorzüglich dazu zu gebrauchen, dem feindlichen Thurme das Schachgeben zu verwehren, oder den König dagegen zu decken.

Ich nehme hier eine Stellung an, in welche Schwarz leicht gebracht werden kann, wie ich hernach zeigen werde.

Erste Stellung. W. K. E6. T. C4. L. E5.
S. K. E8. T. D1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	C4 - C8†.	D1 - D8.
= 2.	C8 - C7.	D8 - D2.

Wenn des Schwarzen Thurm auf D3 oder D1 gezogen wäre, so könnte Weiß gleich den seinigen G7 spielen, so aber muß letzterer einen gleichgültigen Zug machen, um Schwarz zu nöthigen, D1 oder D3 zu ziehen. Die Folge wird zeigen, wie nöthig es für Weiß ist, daß sich des Schwarzen Thurm nicht auf dem Felde D2 fest setze.

Zug 3.	C7 - B7.	D2 - D1.
= 4.	B7 - G7.	D1 - F1.

Schwarz hätte auch mit dem Könige auf F8 gehen können. Siehe die erste Veränderung.

Zug 5.	E5 - G3.	F1 - F3.

Auch anstatt dieses Zuges hätte Schwarz den König F8 spielen können. Siehe die zweite Veränderung.

Zug 6.	G5 - D6.	F3 - E3†.
= 7.	D6 - E5.	E3 - F3.

Zöge Schwarz statt dieses Thurmes den König auf F8, so ginge des Weißen Thurm auf H7 und das Matt wäre nicht mehr zu hindern.

Zug 8.	G7 - E7†.	E8 - F8.

Würde Schwarz den König D8 gespielt haben, so zöge der Weiße Thurm B7 und gäbe darauf Matt.

Weiß.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 9.	E7 - C7	F8 - G8.
" 10.	C7 - G7†.	G8 - F8.

Der König durfte nicht auf H8 gehen, sonst ging der Thurm durch das Abzugschach verloren.

Zug 11. G7 - G4. F8 - E8.

Hätte Schwarz den Thurm E3 gespielt, um den Läufer am Schachgeben zu hindern, so zieht Weiß den Thurm H4, worauf es matt ist.

Zug 12. E5 - F4.

Nun mag Schwarz spielen, was er will, das Matt ist nicht mehr zu hindern; denn ziehet er auch den König F8, so gibt der weiße Läufer Schach und der Thurm Matt, weil Schwarz den seinigen nicht vorsetzen kann.

Erste Veränderung bei dem vierten Zuge des Schwarzen.

Stellung: W. K. E6. T. G7. L. E5.
S. K. E8. T. D1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 4.	B7 - G7.	E8 - F8.
" 5.	G7 - H7.	D1 - G1.

Schwarz hatte keinen andern Zug, um das Matt zu hindern; allein dadurch geht der Thurm verloren.

Zug 6. H7 - B7. F8 - G8.

Schwarz hatte wieder keinen anderen Zug; denn hätte er auch mit dem Thurm auf G6 Schach geboten, so setzte Weiß den Läufer vor. Alsdann muß er auf G8 und würde durch das Schach des weißen Thurmes auf B8 und H8 matt werden.

Weiß.	Schwarz.	Zug 8.	B8 - H8†.	H7 - G6.
Zug 7. B7 - B8†.	G8 - H7.	" 9.	H8 - G8†.	

So geht der schwarze Thurm verloren.

Zweite Veränderung bei dem fünften Zuge des Schwarzen.

Stellung: W. K. E6. T. G7. L. G3.
S. K. E8. T. F1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 5.	E5 - G3.	E8 - F8.
" 6.	G7 - G4.	F8 - E8.

Schwarz zieht zurück, um sich in den Stand zu setzen, das Schach vom Thurme decken zu können.

Zug 7. G4 - C4. F1 - D1.

Schwarz hätte auch den König F8 ziehen können. Siehe das Supplement.

Zug 8. G3 - H4. E8 - F8. Zug 10. F6 - E5. F8 - G8.
" 9. H4 - F6. D1 - E1†. " 11. C4 - H4.

So ist nun das Matt des Thurmes auf H8 nicht mehr zu hindern.

Supplement zu dieser Veränderung bei dem siebenten Zuge des Schwarzen.

Stellung: W. K. E6. T. C4. L. G3.
S. K. E8. T. F1.

Weiß.	Schwarz.
Zug 7. G4 - C4.	E8 - F8.
Zug 8. G3 - E5.	F8 - G8.
" 9. C4 - H4.	

Nun gibt der Thurm auf H8 Matt.

Zweite Stellung: W. T. F5. T. D1. L. F5.
S. K. F8. T. E7.

Viele große Spieler glauben, daß das Spiel in dieser Stellung unentschieden bleiben müsse. Allein wer die Anweisung, in der vorigen Stellung matt zu machen, recht begriffen hat, dem wird es nicht schwer fallen, mit denselben Zügen auch hier seinen Endzweck zu erreichen.

Anweisung, den Gegner zu nöthigen, die oben angegebene Stellung zu nehmen, um alsdann mit Thurm und Läufer gegen einen Thurm matt machen zu können.

Stellung: W. K. E4. T. A2. L. E3.
S. K. E6. T. D7.

Weiß.	Schwarz.
Zug 1. A2 - B2.	D7 - D8.

Weiß würde einen vergeblichen Zug gethan haben, wenn er gleich Schach gegeben hätte, denn Schwarz setzte den Thurm vor; so aber ist letzterer genöthigt, den Thurm zu ziehen, worauf Weiß alsdann Gebrauch vom Läufer machen kann.

Zug 2. E3 - F4.	D8 - E8.
" 3. B2 - B6†.	E6 - F7†.

Jetzt war das Schachgeben des Weißen zur rechten Zeit, weil Schwarz den Thurm nicht mehr vorsetzen konnte.

Zug 4. E4 - F5.	E8 - E2.
Weiß.	Schwarz.
Zug 5. B6 - B1.	E2 - F2.
" 6. B1 - B7†.	F7 - F8.

Wenn Schwarz mit dem Könige auf E8 gegangen wäre, so hätte Weiß den Läufer Preis gegeben, und sich mit dem Könige E6 auf

Matt gestellt. Jetzt besteht aber die Schwierigkeit darin, den Läufer auf das Feld E5 zu bringen, denn der Gegner wird dieses durch das Hin- und Herziehen des Thurmes auf F2 und F1 zu verhindern trachten.

Zug 7. F5 - E4. F8 - E8

Wenn Schwarz Schach gegeben hätte, so müßte Weiß den König auf D4 und dann den Läufer auf E5 ziehen. Schwarz hätte aber auch auf G8 gehen können; hierüber siehe die Veränderung.

Zug 8 F4 - E5. F2 - F7.
" 9. B7 - B8†. E8 - E7.
" 10. E4 - D5. F7 - F1.
Zug 11. B8 - B7†. E7 - E8.
" 12. D5 - E6.

Somit ist nun der Endzweck erreicht, den Gegner in eben angegebene Stellung zu bringen.

Veränderungen bei dem siebenten Zuge des Schwarzen.

Stellung: W. K. E4. T. B7. L. F4.
S. K. F8. T. F2.

Weiß.	Schwarz.	Zug 14. G7 - G1.	E2 - F2.
Zug 7. F5 - E4.	F8 - G8.	" 15. E5 - F6.	H6 - H5.
" 8. F4 - E5.	F2 - F7.	" 16. G1 - G5†.	H5 - H6.
" 9. B7 - B1.	F7 - F2.	" 17. E6 - F7.	F2 - C2.
" 10. E4 - D5.	G8 - F7.	" 18. G5 - B5.	C2 - C7†.
" 11. B1 - B7†	F7 - G5.	" 19. F6 - E7.	C7 - D7.
" 12. B7 - G7†.	G6 - H6.	" 20. B5 - B8.	H6 - H5.
" 13. D5 - E6.	F2 - E2.	" 21. B8 - B4.	

Nunmehr kann Schwarz das Matt nicht mehr hindern.

Aus dieser Veränderung erhellt, daß es verschiedene Arten gibt, das Matt zu erzwingen. Als Hauptregel merke man dabei, daß der Läufer immer neben dem Könige sein müsse, um letzteren gegen den feindlichen Thurm decken zu können.

Zwei Springer gegen den einzelnen König.

Zwei Springer können kein erzwungenes Matt geben; es ist daher nur möglich, wenn der einzelne König fehlerhaft ziehet. Z. B.

Stellung: W. K. G6. S. F5 - G5.
S. K. G8.

Wenn Weiß in dieser Stellung auf H6 Schach bietet, und der schwarze König ginge statt F8 auf H8, so gibt das andere Pferd auf F7 Matt.

gewönne; eben ſo verlöre ſie auf D5 ein Tempo durch S. G8-F6; noch weniger darf die Dame nach C3 zurück gehen, wo ſie durch L. F8-B4 verloren wäre. Ihr beſter Rückzug iſt nach D1., wo ſie weder einem ihrer Steine den Ausgang verſperrt, noch ſelbſt dem Angriffe ausgeſetzt iſt.

7. D. D4-D1. S. G8-F6.

Man ſiehet nun den merklichen Vorzug des Schwarzen in der Stellung, der ſchon drei Hauptſteine heraus gezogen hat, während die des Weißen noch alle zurück ſind; alles Folge des Schachbietens der w. Dame im 4. Zuge, worauf dieſelbe ſo lange herum getrieben worden, bis ſie, während der Gegner drei Hauptſteine heraus ſpielt, wieder auf ihren erſten Standort zurück gekommen iſt.

---

7. Veränderung.

Eben da. Viertes Spiel. Seite 60.

Weiß.	Schwarz.
4. D4-D5.	

Anſtatt des Clubs D. D1-A4*, deſſen üble Folgen in voriger 6. Veränderung, laut daſiger Endbemerkung, dargethan worden ſind, und indem (bei dem vorherigen 2. Spiele im Ben-Oni) von einem Rezenſenten der jetzige 4. Zug des Weißen als eine Verbeſſerung angerathen iſt, ohne den eigentlichen Beſſerungsbeſtand, viel weniger eine Ausführung darüber, an die Hand zu geben; ſo erfolgt nun mein deßfallſiger Verſuch. Das Reſultat hiervon ſehe man in der Endbemerkung.

4. S. G8-F6.

Zum Angriff auf D5 und Abhalt der Beſchützung des Bauers E3 auf E4.

5. L. F1-C4†. C7-C6.

Schlägt Weiß D5-C6†, ſo tauſcht Schwarz die Damen und nimmt den weißen Bauer C6 mit dem Springer B8, der zugleich den Bauer E5 deckt, und Weiß hätte den Nachtheil, nicht mehr rochiren zu können.

6. S. B1-C3. L. F8-B4.

7. (L. C1-D2.)

Oder D. D1-B3.

7. L. B4-C3†.

8. L. D2-C3†. C6-D5†.

9. L. C4-B3. S. B8-C6.

Hätte Weiß ſtatt deſſen gezogen L. C4-B5*, ſo würde Schwarz entgegnet L. C8-D7, und bei dem Abtauſche den Springer B8 auf D7 gebracht haben, womit ebenfalls der Bauer E5 gedeckt wäre.

Schwarz hat, wie man ſieht, einen Bauer erobert, auch im Centrum zwei geſchloſſene Bauern, und ſomit, bei fernerm guten Verhalten, ein gewonnenes Spiel.

Oder: anſtatt des obigen L. C1-D2.

7. D. D1-B3. L. B4-C3†*.

8. D. B3-E3†. C6-D5†.

9. D. C3-E5†*. L. C8-E6.

10. L. C4-B3. S. B8-C6.

11. D. E5-G3. T. R-G8.

Schwarz hat mehrere Tempo vor, indem er schon so wohl rochirt als zwei Hauptsteine heraus gespielt hat, folglich ein weit besseres Spiel als Weiß.

Man siehet nun, daß auch der jetzige 4. Zug D4 – D5 nicht glücklicher ist, als sein Vorfahr: D. D1 – A4* der vorher gehenden 6. Veränderung.

---

8. Veränderung.

Aus vorher gegangener 1. Veränderung; nach Ben-Oni. Erste Art. Erstes Spiel. Seite 55.

B. O. Bemerkung zum 2. Zuge, Seite 170.

Nach E. Stein muß man den Bauer C4 schlagen, nicht aber den Bauer D5 durch C7 – C6 unterstützen. Darüber das Nähere bei der 2. Gambitart der Dame, 1. Spiels, 2. Zugs. Bemerkung (im Ben-Oni.) Seite 57.

B. O. Bemerkung zum 3. Zuge. Oder: S. B8 – C6. Siehe die Abänderung in folgender 9. Veränderung.

B. O. Bemerkung zum 5. Zuge. Der Hinzug der w. Dame nach C3 zur Beschützung des Bauers würde ihren eignen Verlust zur Folge haben, durch L. F8 – B4.

Auf obiger Weise endet der Club ganz unentschieden das Spiel. Nun aber meint nachstehende

Fortspielung.

Weiß.	Schwarz.
6. L. C1 – D2.	D. A5 – C5†.
7. L. D2 – C3.	L. C8 – E6.

Das Wechseln der Damen würde für Weiß nachtheilig sein, weil der Schwarz-Läufer auf C4 den Weiß-Läufer E2 aufhielte, und, in so fern der Bauer davor aufzöge, der Abtausch der Läufer den w. König zum Wegrücken bringen, und zum Rochiren untüchtig machen würde.

8. D. C4 – D3.	D. E5 – C7.
9. S. B1 – D2.	S. B8 – D7.
10. K. R – C1.	K. R – C8.

Hätte Schwarz den Bauer A2 geschlagen, so wäre sein Läufer durch B2 – B3 abgeschnitten und verloren worden.

11. K. C1 – B1.	S. D7 – C5.

Schwarz hat eine bessere Stellung und den Angriff bekommen.

---

9. Veränderung.

Aus der vorher gegangenen 1. Veränderung; nach Ben-Oni. Erste Art. Zweites Spiel. Seite 56.

3. D. D1 – A4*.	S. B8 – C6.

Anstatt C7 – C6 der Veränd.

Dieser nunmehrige 3. Zug des S. ist Vertheidigung und Angriff zugleich. Denn nähme die weiße Dame den Bauer C4, so würde dagegen der Bauer D4 geschlagen werden.

4. E2 – E3.	E7 – E5.
5. D4 – E5†.	L. C8 – D7.

Wenn Weiß nun F2–F4 zöge, ſo würde Schwarz dennoch, um den Bauer C4 ſchlagen zu können, ſich zurück ziehen müſſen, daher nun entweder:

6. [D. A4–C4†.] S. C6–E5†;

oder:

6. L. F1–C4†. S. C6–E5†.
7. D. A4–B3. S. E5–C4†.
8. D. B3–C4†. S. G8–F6.
9. S. G1–F3. L. F8–D6.
10. R. R–G1. R. R–G8.
11. H2–H3. H7–H6.

Schwarz hat eine beſſere Stellung als Weiß, indem es mehr an Offizieren ausgerückt hat.

---

10. Veränderung.

Aus der vorher gegangenen 2. Veränderung; nach Ben-Oni. Dritte Art. 9. u. 10. Spiel. Seite 75.

Dieſes Spiel iſt unter Vertauſchung der Farben im Buche Anaſtaſia, von Heinſe, die 9. Partie, 1. Manier des italieniſchen Unbekannten. Hier zu meinen (Reinganum's) Vertheidigungen (im 9. Spiele des Ben-Oni) unverändert angenommen, obzwar darin die Vertheidigung für Schwarz nicht vollſtändig erſcheint. Man findet die Verbeſſerung im 10. Spiele, nämlich:

Weiß.	Schwarz.
5. R. E1–D1†.	L. C8–E6.

Zöge Weiß jetzt S. B1–A3, um den Bauer C4 anzugreifen, welcher alsdann nicht von B7 unterſtützt werden kann, ſo müßte der Läufer F8 ihn wegtauſchen, womit dann ein Doppelbauer bewirkt würde.

6. A2–A4.

Der Verbindung der Bauern durch B7–B5 der 2. Veränder. vorzubeugen.

6. C7–C6.
7. B1–A3.

Nunmehr hat der W. nicht wie vorher den Abtauſch des Springers A3, zu ſcheuen gehabt, daher denn jetzt kein Doppelbauer entſtehet, auch nun der wieder nehmende Thurm den Angriff auf C4 erneuern kann.

7. L. F8–A3†.
8. T. A1–A3†. B7–B5.
9. A4–B5†. C6–B5†.
10. B2–B3. S. B8–D7.
11. B3–C4†. B5–C4†.
12. L. C7–B2.

Zur Beſchützung des Bauers E5.

12. S. G8–E7.
13. F2–F4.

Zum Angriffe auf den Läufer E6.

13. G7–G6.
14. H2–H3. H7–H5.
15. S. G1–F3. S. D7–B6.
16. S. F3–G5. R. R–G8.
17. S. G5–E6†. F7–E6†.
18. G2–G3. T. F8–D8*.

Es iſt für den S. wichtig, dieſe Linie zu beſetzen.

19. R. D1–C2. A7–A5.
20. L. B2–C3.

Zum Angriffe auf den Bauer A5.

20. A5–A4.
21. L. C3–B4. S. E7–G6.
22. L. B4–D6. S. G6–D4*.

Ging nun der weiße König auf C3., so erfolgt S. D4 - B5 Schach dem Thurme!

23. K. C2 - B2. S. D4 - B5.
24. T. A3 - A1. S. B5 - D6†.
25. E5 - D6†. T. D8 - D6†.
26. T. H1 - H2. T. D6 - D4.
27. E4 - E5. S. B6 - D5.
28. T. H2 - C2. C4 - C3*.
29. K. B2 - A3.

Nicht auf A2, wo dann Schach dem Thurme mit S. D5 - B4 erfolgt.

29. T. A8 - B8.
30. L. F1 - G2. T. B8 - B3*.
31. K. A3 - A2. S. D5 - B4M.

Anm. Es läßt sich kaum denken, daß der geübteste Spieler schon bei dem obigen 29. Zuge des W. K. B2 - A3 die Folge des Matts (31. Zug) hätte ahnden können. Man sehe zur weiteren Ausführung dieser 10. Veränderung, so wie wegen der Veränderungen der übrigen Gambit-Spiele, Reinganum's Werk selbst nach, da der Raum hier eine weitere Benutzung desselben nicht gestattet.

Endspiele

zur Erlernung des durch die verschiedenen Offiziere ohne Beihülfe der Bauern zu bewirkenden Matts. 33)

Matt durch einen Thurm gegen den einzelnen König.

Man zwingt den feindlichen König zur Entgegenstellung, und gibt mit dem Thurme Schach, wodurch jener gezwungen wird, eine Linie zurück zu gehen. Das Schachbieten erneuert man so lange, bis der König auf eine Endlinie getrieben ist, auf welcher der Thurm alsdann Matt gibt.

33) Allgaier, J., neue theor.-pr. Anweisung zum Schachspiele. Fünfte Auflage, Wien und Prag, 1823.

Erſte Stellung. W. K. D3. T. F4.
S. K. C5.

Weiß.	Schwarz.
F4 - H4.	C5 - B5.

Hätte Schwarz D5 gezogen, ſo müßte der weiße Thurm gleich Schach geben, ſo aber geht der König jenem nach.

Weiß.	Schwarz.		
		C3 - B3.	A5 - B5.
D3 - C3.	B5 - A5.	H4 - H5† —	

Durch dieſes Schach wird Schwarz genöthigt, eine Linie weiter zurück zu weichen. Ziehet er nun C6, ſo folgt ihm der weiße König, aber nicht in gerader Linie, ſondern in der Richtung des Springerzuges, um ihn zu zwingen, ſich ſelbſt dem Könige entgegen zu ſtellen, worauf der Thurm wieder Schach gibt.

Weiß.	Schwarz.		
	B5 - C6.	D4 - E4.	F6 - G6.
B3 - B4.	C6 - D6.	H5 - B5.	G6 - H6.
B4 - C4.	D6 - E6.	E4 - F4.	H6 - G6.

In dieſer Stellung ziehet Weiß den Thurm auf A5, um durch dieſen gleichgültigen Zug den ſchwarzen König zu zwingen, daß er ſich ſelbſt dem weißen entgegen ſtelle. Ziehet der ſchwarze König jetzt F6, ſo gibt der Thurm Schach, und treibt ihn dadurch wieder eine Linie zurück; ziehet er auf H6, ſo muß ſich der weiße König auf G4 ſtellen, wodurch auf den nächſten Zug daſſelbe Verhältniß eintreten muß. Geht er aber von ſelbſt zurück, ſo ſtellt ſich der Thurm auf A6. Auf dieſe Art wird Schwarz auf die Endlinie getrieben, auf welcher er bei der erſten Entgegenſtellung des Königs matt wird.

Zweite Stellung. W. K. F6. T. C7.
S. K. H5.

In dergleichen Stellungen ſind Ungeübte zuweilen in Verlegenheit, wo ſie Matt geben ſollen, und treiben den Gegner oft noch lange Zeit auf dem Brette umher, und doch iſt es mit zwei Zügen bewerkſtelligt.

Weiß.	Schwarz.
C7 - C4.	H5 - H6.
C4 - H4† Matt.	

Auf dieſem Vortheile beruhet auch das Kunſtſtück, durch den Thurm auf einem beſtimmten Felde Matt zu geben, wovon wir hier zur Unterhaltung der Liebhaber auch ein Beiſpiel geben wollen.

Dritte Stellung. W. K. C5. T. B5.
S. K. A6.

Der König soll auf dem Felde E8 matt werden.

	Weiß.	Schwarz.	Zug	6. B4-B5.	C8-D8
Zug	1. C5-C6.	A6-A7.	=	7. B5-C5.	D8-E8.
=	2. B5-A5†.	A7-B8.	=	8. D6-E6.	E8-F8.
=	3. A5-A4.	B8-C8.	=	9. C5-G5.	F8-E8.
=	4. A4-B4.	C8-D8.	=	10. G5-G8† Matt.	
.	5. C6-D6.	D8-C8.			

Veränderung auf den fünften Zug des Schwarzen.

Zug	5.	D8-E8.	Zug	7. B4-C4.	D8-E8.
=	6. D6-E6.	E8-D8.	=	8. C4-C8† Matt.	

Matt durch zwei Thürme gegen einen Thurm.

Derjenige, welcher zwei Thürme hat, muß den Gegner zu zwingen suchen, seinen Thurm abtauschen zu müssen, worauf er durch die oben angeführte Art mit dem andern matt macht. Zur Abtauschung des Thurmes gelangt man leicht, wenn man den feindlichen König auf eine Endlinie treibt, auf welcher er genöthigt wird, seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu sein.

Erste Stellung: W. K. H7. T. F7-C7.
S. K. E4. T. B2.

Weiß.	Schwarz.
C7-C1.	B2-H2†.

Weiß muß damit anfangen, seine Thürme zu trennen, um zu verhindern, daß der feindliche König ihnen entgegen gehen, und dadurch das Schachgeben einstellen kann.

Weiß.	Schwarz.
H7-G8.	H2-A2.
C1-D1.	

Weiß darf noch kein Schach geben, sonst entwiche der König auf die D-Linie.

Weiß.	Schwarz.	D1-F1†.	F3-G2.
	A2-A8†.	F1-F6.	A2-A3.
G8-H7.	A8-A2.	E7-G7†.	G2-H2.
F7-E7†.	E4-F3.	F6-H6†.	

Um nicht matt zu sein, muß Schwarz nun den Thurm vorsetzen. Weiß nimmt diesen, und gibt mit dem andern nach Nr. 1. Matt.

Zweite Stellung. W. K. D8. T. A7-C5.
S. K. D6. T. H4.

nimmer vom Könige entfernt halten, und wo möglich nie dazu gebraucht werden, das Schach des Thurmes zu decken, ſondern man bediene ſich deſſen nur, um die Felder zu beſtreichen, auf welchen ſich der feindliche König entgegenſtellen, oder der Thurm Schach geben könnte. Folgendes Beiſpiel wird zur Erläuterung dienen.

Stellung: W. K. F1. L. C6.
S. K. E3. T. A6.

Weiß.	Schwarz.	Zug 3. D5 - C6.	B2 - F2†.
Zug 1. C6 - B7.	A6 - B6.	" 4. F1 - G1.	E3 - E2.
" 2. B7 - D5.	B6 - B2.		

Wäre Weiß, obiger Regel zuwider, auf E1 gegangen, ſo verlöre er das Spiel. Siehe die Veränderung.

Weiß.	Schwarz.	Zug 8. G1 - H2.	E1 - F2.
Zug 5. C6 - D5.	E2 - E1.	" 9. H2 - H3.	F2 - F6.
" 6. D5 - C6.	F2 - F6.	" 10. H3 - H4.	
" 7. C6 - B7.	F6 - G6†.		

Es iſt einleuchtend, daß auf dieſe Art der ſchwarze König nie zur Entgegenſtellung gelangen, und daher auch kein Matt erzwungen werden kann.

Veränderung auf den vierten Zug des Weißen.

Schwarz.	Weiß.	Zug 6. A4 - D1.	C1 - A1.
Zug 4. F1 - E1.	F2 - C2.	" 7. E1 - F1.	
" 5. C6 - A4.	C2 - C1†.		

So geht nun der Läufer und mit ihm auch die Partie verloren.

3) Zwei Läufer gegen die Königinn.

Auch dieſes Spiel muß unentſchieden bleiben, wenn die Läufer ſich gut vertheidigen. Sie dürfen zu dieſem Endzwecke nie weit von ihrem Könige entfernt werden, um jede Annäherung des feindlichen Königs zu hindern, und ſich nicht der Gefahr auszuſetzen, durch Doppel-Schach der Königinn verloren zu gehen. Z. B.

Stellung: W. K. G4. D. A4.
S. K. G7. L. G6 - F6.

Weiß.	Schwarz.	Zug 7. E8 - E6.	G6 - H7.
Zug 1. A4 - D7†.	G7 - F8.	" 8. E6 - D7†.	G7 - G6.
" 2. D7 - E6.	F8 - G7.	" 9. D7 - E8†.	G6 - G7.
" 3. G4 - F4.	G6 - H7.	" 10. G4 - H5.	H7 - F5.
" 4. E6 - D7†.	G7 - G6.	" 11. E8 - B5.	F5 - G6†.
" 5. D7 - E8†.	G6 - G7.	" 12. H5 - G4.	G6 - H7.
" 6. F4 - G4.	H7 - G6.		

So ſtehet das Spiel faſt wie auf den achten Zug, und es iſt augenſcheinlich, daß es unentſchieden bleiben muß, da ſich der weiße

König nicht nähern kann, und die Königinn allein nicht im Stande ist, den schwarzen König aus seiner Stellung zu vertreiben.

Hätte aber Schwarz auf den zehnten Zug seinen Schwarzläufer entfernt, so würde er das Spiel verlieren. Z. B.

Zug 10. G4 - H5. F6 - B2. = 12. D7 - C8†. H7 - G8.
= 11. E8 - D7†. G7 - H8.

Wenn Schwarz mit dem Könige auf G7 gegangen wäre, so verlöre er den Schwarzläufer durch das Schach der Königinn auf B7.

Zug 13. H5 - G6. B2 - G7.
= 14. C8 - H3†. G8 - H7.
= 15. H3 - H7° Matt.

Fünfter Abschnitt.

Vom ältesten Schachspiele der Deutschen vom J. 1337. oder vom Courierspiel. Vom Ströbecker Zweischach mit Musterspielen. Vom persischen Rundschachspiele Schathrandsch medûr des Timur Lengk (Tamerlan).

I. Vom alten Schach- oder Courierspiele.

Dieses Spiel, welches wir im ersten Abschnitte rücksichtlich seines Brettes, seiner Figuren, und der Aufstellung der letztern von Seite 4 bis Seite 9 näher erörtert haben, gewährt mit einigen das Interesse erhöhenden, und die Langweiligkeit der ältern Züge (siehe eben da) vermeidenden Abänderungen eine sehr angenehme Unterhaltung. Wir fangen also an, den verbesserten Gang der Figuren folgender Maßen anzugeben.

1. Der Gang des Königs, des Feldherrn, der Springer, der Thürme und der Bauern ist ihrem resp. Gange im eigentlichen Schachspiele gleich. Der Rath (Alte), welcher nächst dem Feldherrn der wichtigste Stein des Heeres ist, bewegt sich wie der König, und auch wie der Springer, kann also auch nie auf ein Feld gelangen, das in der dritten Reihe von ihm entfernt ist; er soll, seiner Bestimmung zu Folge, der beständige Begleiter des Königs sein. Der Narr geht nur wie der König, d. h., rings um sich einen Schritt. (Will man ihn wirklich kurzweilig, aber auch zugleich langweilig, machen, so lasse man ihm seine ursprüngliche Bewegung, die des Thurmes, aber nur einen Schritt.) Er ist fast schätzbarer als ein Thurm. Der Courier ist der Läufer des gewöhnlichen Schachspieles und hat alle Eigenschaften desselben. Der Läufer dieses Spieles darf gleichfalls nie die Farbe der Felder wechseln, auf denen er sich bewegt; doch stets nur einen

oder höchstens zwei Schritte, hat aber das Recht, im letzteren Falle, gleich dem Springer, über alle Hindernisse wegzuspringen. Daß alle Offiziere vor- und rückwärts gehen können, darf nicht erst erinnert werden.

2. Die Bauern können erst dann Offiziere werden, wenn sie zwei Züge hindurch ein Feld des Lagers der feindlichen Offiziere behauptet haben, und mit dem dritten Zuge des befreundeten Heeres beginnt erst ihre Wirksamkeit des erlangten höheren Grades, dessen Wahl, wie in dem gewöhnlichen Schachspiele, von dem Spieler abhängt, in dessen Diensten er steht.

3. Der König kann nicht rochiren, wenn eines der Felder der ganzen Hälfte der Reihe, wohin er rochiren will, auch wenn er nicht darüber schreitet, von einem feindlichen Steine bedrohet ist. Kann er rochiren, so stellt er sich auf das Feld des Läufers, der Thurm aber lagert sich vor ihm auf das Feld des Couriers.

Weitere Regeln zu geben, ist unnöthig, indem alle sonstigen Regeln des Schachspiels hier volle Anwendung finden. Wir erinnern nur noch, daß die ursprüngliche Spielart zu Ströbeck, wegen Unwirksamkeit aller neuen Offiziere, jetzt keine Aufmerksamkeit mehr verdienen dürfte. Wir haben uns bemüht, diesen Offizieren mehr Kraft zu verleihen, auch den Bauern die Möglichkeit des Avancements zu lassen, so wie wir dem Könige das Rochiren nicht durchaus verwehren.

Dieses Spiel wird jetzt noch in Ströbeck gespielt.

II. Das Ströbecker Zweischach mit Musterspielen.

(Aus H. Silberschmidt's Schachspiel-Geheimnissen.)

Schon längst auf Ströbeck — einen Flecken im halberstädtischen Kreise — in Hinsicht des Schachspiels aufmerksam gemacht, beschloß ich endlich, von mehreren Freunden aufgefordert, zu untersuchen, ob man dort die guten Schachspieler noch fände, wie die Sage geht.

In dieser Absicht gelangte ich denn eines Sonntags nach dem 6½ Meilen von Braunschweig belegenen Dorfe Ströbeck. Das Erste, was mir auffiel, war ein Gasthaus, welches ein in Marmor ausgehauenes Schachbrett zum Schilde führte.

Nachdem ich hier eingekehrt war, und einige Stunden ausgeruht hatte, wünschte ich mit einem der gerade anwesenden Ströbecker eine Partie Schach zu ziehen.

Der Aufgeforderte entschuldigte sich aber mit der Einwendung, daß hier kein Schachbrett vorhanden sei, auf dem wir ziehen könnten, Nachdem ich ihn aber auf ein in der Stube hängendes aufmerksam machte, äußerte er, daß dieß kein Brett für Fremde sei; ich möchte mich gefälligst an den Schulzen des Orts wenden, der das rechte Brett im Verschluß hätte, und gewiß suchen würde, mir in dieser Hinsicht auf jede mögliche Art zu dienen.

Ich fand, nachdem ich mich zum Schulzen begeben hatte, in ihm einen höflichen, gebildeten Mann, der mich bat, ihn doch mit nach der Rathsstube zu begleiten, denn da befände sich das Schachbrett nebst Figuren.

Bis dahin (die Rathsstube befindet sich in dem Hause, wo ich abgestiegen war) unterhielt er mich mit der Sage von der Entstehung des Schachspiels in diesem Orte, die sich denn auch auf Kindes-Kind fortgepflanzt hat. Nämlich:

„Ein Kapitular des Domstifts zu Halberstadt wurde zu der Zeit, als dieses noch regierte, nach Ströbeck ins Exil geschickt. Von allen frühern Freunden verlassen, und doch an Geselligkeit so sehr gewöhnt, schloß er sich mehr und mehr an die Einwohner des Orts, und um bei diesen eine für sich passende Unterhaltung zu finden, so lehrte er seinen neuen Freunden das Schachspiel."

„Bald hatte er auch das Vergnügen, zu sehen, daß er sich in den Leuten nicht irrte; denn sie neigten sich so sehr zu dieser schönen lehrreichen Unterhaltung, daß sie sehr bald Meister darin wurden. So fand der Kapitular sich für seine gehabte Mühe bald doppelt belohnt, denn nicht allein, daß er nun einen Zeitvertreib gefunden, fehlte es ihm auch nicht an Gelegenheit, diese Bauern in Hinsicht der Sitten und Moralität zu bilden und zu belehren. Und da er selbst ein moralisch-guter Mensch war, der nur unschuldiger Weise ins Exil gerathen, so mußte er durch das Gefühl, Ströbeck glücklich gemacht zu haben, sich beseligt fühlen. Denn durch seine weisen Lehren aufgeklärter, durch seinen Umgang gesitteter als ihre Nachbarn, äußerte sich dieß in allen ihren Handlungen und Geschäften."

„Nach längerer Zeit wurde der Kapitular nach Halberstadt zurück berufen, um selbst Bischof zu werden. Doch nie konnte er sein Ströbeck, wie er es fernerhin zu nennen pflegte, vergessen. Im Gegentheil besuchte er öfter diese Leute, und erließ ihnen, um seine bischöfliche Huld thätlich zu beweisen, manche öffentliche Abgabe. Eine freie Schule, worin aber Schach gelehrt werden muß, haben sie durch ihn bis jetzt noch."

„Während der Erzählung auf der Rathsstube angekommen, zeigte mir mein Begleiter die sich da befindende Schachmerkwürdigkeiten; als das schon bemerkte Schachbrett nebst Figuren, worüber er mir folgende Nachricht mittheilte.“

„Da Ströbeck durch seine Schachvirtuosität nun bemerkt und berühmt wurde, kamen öfter Fremde, um sich mit den Einwohnern zu messen.“

„Unter andern fand der Kurfürst von Brandenburg, Friedrich Wilhelm der Große, Vergnügen, sie bei seiner Durchreise zu prüfen. Dieser humane Fürst fand dort mehr, als er erwartet hatte, und hinterließ dem Dorfe das wohlbekannte Schachbrett, auf dessen einer Seite die Felder des Schachspiels, und auf der andern die des Courierspiels (eines noch etwas zusammengesetzteren Spieles, welches 32 Felder und für jeden Spieler 8 Steine mehr hat), verzeichnet sind. Auf seinen Rändern sieht man Ströbeck in erhabener Arbeit (en bas reliefs), indeß die Umschrift lehrt: daß der Kurfürst Friedrich Wilhelm der Große es am 13. Mai 1651. dem Flecken Ströbeck zum Andenken verehrt habe; nebst einem Spiele silberner Figuren, wovon denn die des einen Theils vergoldet waren, und ein volles Spiel elfenbeinerner Figuren. Mit letzterem wird jetzt noch gezogen, hingegen sey das erstere durchs Verleihen ans Domstift zu Halberstadt verloren gegangen.“

Ferner wurden mir auch einige Schachbücher gezeigt; unter andern der Kochsche Schachcodex, wie auch ein anderes in Folio ohne Titelblatt, welches ich sogleich für das des Gustavus Selenus von 1616 erkannte.

Der Schöppe versicherte mir aber, nachdem er meine Verwunderung bemerkt, hier die vorzüglichsten Autoren des Schachspiels vorzufinden, daß sie noch nie eins dieser Bücher hätten benutzen können, indem ihre Spielart von denen in den Büchern zu verschieden sey, um sie gebrauchen zu können.

„So, mein Herr!“ — fuhr er fort — „finden Sie in uns zwar nur Naturalisten, aber doch gute Spieler.“

Und dieses fand ich wahr. Dieß zeigt uns zwar, daß man, ohne Theoretiker zu seyn, doch gut Schach spielen könne. Allein unläugbar ist's, daß, wenn der Naturalist nun auch die Theorie des Schachspieles eine hätte, um stets genau den Werth der einen Figur gegen den der andern abwägen zu können, er doppelt gut spielte. Denn es wäre gerade, ob jemand eine Sprache im Lande vom Volke selbst, oder grammatikalisch erlerne. Er lernt sie auf erstere Art, aber gewiß nicht, sie grammatikalisch richtig zu gebrauchen. Denn selbst der Einheimische spricht nicht eher richtig, bis er seine Sprache erlernt hat: eben so mit dem Schach. Man verzeihe mir diesen kleinen Abstecher, allein ich

und ihn für manchen Nicht-Ströbecker nöthig, der auch glaubt, ohne Theorie ein Philidor, Stamma, oder einer dergleichen werden zu können.

Es ist wahr, ein guter Kopf kann es auch ohne Theorie weit darin bringen, aber, noch einmahl gesagt, nicht so weit als hätte er die Theorie genau studiert, und so den Geist dieses Spiels recht aufgefaßt.

So fand ich die Ströbecker als ganz gute Schachspieler, doch immer nur Naturalisten, also mehrentheils einseitige Spieler. Daß dort bis jetzt der Fremde selten ein Spiel gewinnen konnte, ist sehr natürlich, indem es die Verschiedenheit der Spielart macht, daß selbst Anfangs der Meister irre werden muß. Und um sich bei ihnen einzuspielen, würde es zu viel kosten, indem die Ströbecker mit Fremden nie ohne Geld spielen.

Diese Eigenthümlichkeit mag wol daher kommen, weil gar zu oft Fremde kamen, und sie dadurch von ihren Geschäften zurück gehalten wurden, weßhalb sie sich auf diese Weise zu entschädigen suchen.

Dieß kann man den Leuten nicht verdenken, besonders da sie schon im Voraus des Gewinns sich gesichert glauben.

Daß sie aber doch nicht so eigennützig, als ehrgeizig und stolz auf ihr gutes Schachziehen sind, zeigt ein beigefügtes Attestat *), das sich ein guter Freund von mir, laut voran gegangene Bedingungen, von ihnen errang, und welches sie hernach gern mit großen Aufopferungen wieder zurück gekauft hätten, folglich einen besondern Werth darauf legten.

Daß es ihm übrigens doch nicht leicht wurde, dort kein Spiel zu verlieren, möge man sich aus einigen angehängten Spielen, die er mir so treu als möglich, so wie sie da durchgeführt sind, nur von mir mit einigen Anmerkungen und Veränderungen versehen, aufgezeichnet übergeben hat, selbst überzeugen. Ich hoffe, es sollen diese Spiele der Schachspielwelt von einigem Nutzen sein; denn erstlich abgerechnet, daß diejenigen, die vielleicht einst eine Reise dahin wagen wollen, sich hier

*) Daß Herr N. N. am heutigen Dato sich hier producirt, die vornehmsten hiesigen Schachspieler zum Spiel aufgefordert und leider zu bekennen, den Sieg davon getragen hat, wird hiermit der Wahrheit gemäß attestirt.

Ströbeck den 12. Juni 1825.

Unterschrift:

(Ortssiegel.)
Nemlich ein Adler und Schachbrett im freien Felde; das letztere umgeben mit König und Königinn, und der Umschrift: Die Gemeinde Ströbeck.

hier doch etwas vorbereiten können, so lehren sie auch, wie man einen Naturalisten dieses Spiels behandeln muß: also eine Spielart, die sich meines Wissens noch in keinem Werke dieser Art findet.

Das Unterscheidende der Ströbecker von der gewöhnlichen Manier ist, daß

1. ehe das eigentliche Spiel anfängt, sie sich beiderseits erst aussetzen müssen. Nämlich: die Bauern der beiden Thürme, der Königinnen und die Königinnen selbst werden zwei Schritte vorgerückt,
2. darf der Bauer nie, beim Aussetzen ausgenommen, zwei Schritte auf ein Mahl thun,
3. findet das Rochiren nie Statt, und
4. tritt der Bauer, der in die obere Reihe des Gegners dringt, nicht eher in die Rechte einer Königinn, oder eines sonstigen beliebigen Offiziers, bis er drei Freudensprünge gethan, bis er nämlich in drei zurück gehenden Sprüngen seine erste Stelle wieder eingenommen hat. (Siehe zweites Spiel, 2. Veränderung, 39. Zug.)

Hierbei ist aber insbesondere zu bemerken, daß, so lange der Bauer in der oberen Reihe steht, er nicht geschlagen werden kann, dagegen auch er selbst außer Thätigkeit gesetzt ist. Hat dieser Bauer aber nun seine obere Stelle verlassen, und ist er im Begriff, seine Freudensprünge zu thun, so ist er, obwohl er selbst noch ohne alle Kraft ist, daß er weder decken noch schlagen kann, doch dem Feinde völlig Preis gegeben, so daß dieser ihn während seiner Sprünge schlagen kann, wo er ihn zu erreichen vermag.

Die übrigen Schachregeln und Gesetze sind mit unsern völlig übereinstimmend.

Erstes Spiel.

Der Ströbecker wählte sich die schwarze Farbe, und hatte nach der Loosung den ersten Zug.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	7a-5a	2a-4a	4)	Sr. 8g-6f	2e-3e
	7d-5d	2d-5d	5)	Sr. 6f-4g	L. 1f-3d
	7h-5h	2h-5h	6.	L. 5f-3d	2c-3d
	D. 8d-6d	D. 1d-3d	7)	D. 6d-6f	Sr. 1g-3h
2)	7g-6g	S. 1b-3c	8)	D. 6f-4h	S. 3c-5d
3)	L. 8c-5f	D. 3d-1d	9)	7e-6e	S. 5d-7e

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
10.	K. 8e-7d	S. 7c-8a	13. S. 8b-6a	4d-5d
11)	D. 4h-8d	D. 1d-3b	14. D. 8d-8a	Sr. 3h-5g
12)	Lr. 8f-4b*	L. 1e-2d	15. D. 8a-8e	D. 3b-4c

2. S. Dieß iſt in Ströbeck ein ſehr gewöhnlicher Anzug, und bezweckt, den L. 8e ins Spiel zu bringen.

3. S. Hierdurch glaubt er ſeinen Läufer am beſten in Activität zu ſetzen.

3. *W.* Für meine Dame die beſte Stelle.

4. S. Er ſucht den Angriff zu gewinnen.

5. *W.* Weil mir ſein Läufer 5f gefährlich werden könnte.

7. S. That er dafür einen andern Zug, ſo zog ich 3e-4e, brachte ein Paar Bauern in die Mitte, und bekam ein gutes Spiel.

8. S. Er that dieß, um hernach ſeinen L. 8f-6h zu ziehen, ſo meinen B. 3e noch ein Mahl anzugreifen, und auf dieſe Weiſe mein Spiel in Verwirrung zu bringen.

9. S. Er hatte meinen Zug zu ſpät berechnet. Jetzt ſieht er ein, daß, wenn er dieß nicht thut, nämlich freiwillig ſeinen Thurm und Bauer gegen meinen Springer aufopfert, er ſeine Dame durch 2g-3g verliert.

11. S. Er muß jetzt ſchon freiwillig ſeinen Angriff aufgeben.

12. S. Um das Feld 6b, die einzige Ausflucht meines Springers, zu verdecken.

12. *W.* Nimmt er nun auch meinen Läufer, ſo nehme ich den ſeinigen mit meinem König wieder, und rette den Springer 8a.

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
16)	D. 8e-7e	D. 4c-5b*	26) K. 7f-8g	D. 4d-7d
17)	K. 7d-8d	5d-6e	27. D. 8f-2f*	K. 1e-1d
18.	7f-6e	D. 5b-6b*	28) D. 2f-7f	D. 7d-8c*
19)	S. 6a-7c	L. 1a-1e	29) K. 8g-7h	K. 1d-2c
20)	D. 7e-5g	D. 6b-7c*	30) 7b-6b	Tr. 1h-1f
21.	K. 8d-8e	D. 7c-8c*	31) D. 7f-1f	L. 7c-7e*
22)	K. 8e-7f	L. 1c-7c*	32. K. 7h-6h	3e-4e*
23)	Lr. 4b-7e	D 8c-8h	33. 6g-5g	D. 8c-8h*
24)	D. 5g-6h	D. 8h-8d	34. K. 6h-6g	D. 8h-7g†.
25)	D. 6h-8f	D. 8d-4d		

16. S. Um nicht allein den Springer anzugreifen, ſondern auch in der Folge den B. 7b zu decken.

17. S. Denn nach 8c durfte er ſeinen König nicht bringen, weil ich durch L. 1a-1c* alsdann meinen Thurm heraus brächte, und dadurch mein Spiel ſehr verbeſſern würde.

D. S. Dieß war das Beſte, was er thun konnte.

20. *S.* That er dieß nicht, so zog ich Sr. 5g-6e* und gewann dabei. Deckte er aber diesen B. 7b, oder zog er Lr. 4b-6d, so zog ich L. 2d-5a dagegen, und bekomme ein eben so vortheilhaftes Spiel.

20. *W.* Ich hätte auch T. 1o-7o nehmen können. Siehe 1. Veränderung.

22. *S.* Setzte er seine Dame vor, so nahm ich erst seinen B. 6e und bot zugleich Schach; holte hernach meinen T. 1c nach, und gewann sehr leicht das Spiel.

23. *S.* Dieß war ihm in seiner jetzigen Verfassung das Beste.

24 *S.* Um mich zu hindern, D. 8h-7h* zu ziehen.

25. *S.* Seinen Lr. 7c zu decken.

26. *S.* Um seinen Lr. 7e wieder gebrauchen zu können; ohne dieß auch hier unten anzugreifen.

28. *S.* Nahm er auch mit seinem Springer meinen B. 3e und bot Schach, so würde ihm das doch zu nichts geholfen haben.

28. *W.* Seinen Läufer nehmen, wäre fehlerhaft gewesen.

29. *W.* Um aus seinem Angriffe zu kommen.

30. *S.* Weil er nichts Besseres zu thun wußte.

31. *S.* Er ist gezwungen, meinen Thurm zu nehmen.

1. Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
20.	– –	T. 1c-7c	25. Lr. 4b-2d*	K. 1e-2d
21.	K. 8d-8c	T 7c-8c*	26) D. 5e-5d	T. 8c-8f*
22.	K. 8e-7f	D. 6b-7b*	27. K. 6f-5g	D. 7b-7e*
23)	K. 7f-6f	T. 8c-8h	28. K. 5g-6h	T. 8f-8h†.
24)	D. 5g-5c	T. 8h-8c		

21. *S.* Um seinen König aus dem verdeckten Schach zu ziehen, er würde sonst unvermeidlich seine Dame verlieren.

23. *S.* Oder Lr. 4b-7e. Siehe 2. Veränderung.

24. *W.* Um seine Königinn von der Linie zu vertreiben.

26. *S.* Zog er statt dessen aber seine Dame nach 6d oder nach 5e, so zog ich T. 1a-1c dagegen.

2. Veränderung. (1.)

	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
23.	Lr. 4b-7e	T. 8c-8h	30. D. 6f-5f	4d-5e
24)	Sr. 4g-6f	2g-3g	31) D. 5f-5e	Tr. 4h-4f*
25)	Sr. 6f-5d	D. 7c-7b	32) K. 7f-7g	T. 8a-8f
26.	D. 5g-6f	T. 8h-8a	33) 6g-5g	D. 8f-7f*
27.	Sr. 5d-4b	L. 2d-4b	34. K. 7g-6g	D. 7b-6c*
28)	5a-4b	T. 1h-4h	36. Lr. 7e-6f	Tr. 4f-6f
29)	6e-5e	3d-4d	36. D. 5e-6f	D. 6c-6f†.

24. S. Um T. 8h-7h* zu hindern.

25. W. Jetzt würde das Schachbieten mit T. 8h-7h mir selbst nur zum Nachtheil gereichen.

28. W. Zog ich dagegen D. 7b-8b, oder D. 7b-8a, so mußte er D. 6f-7g dagegen ziehen.

29. S. Um zu hindern, daß ich Tr. 4h-4f ziehe.

31. S. Denn das Schachbieten kann ihm doch nichts helfen.

32. S. Zog er seinen König nach 6a, so kam er durch den Gegenzug T. 8a-6a* in Verlegenheit.

33. S. Seine Züge zielen nur noch darauf hin, das Spiel zu verlängern; denn gewinnen kann er es nicht mehr.

So soll auch dieser Zug zu weiter nichts dienen, als seinem Könige noch eine Stelle mehr zu gewinnen.

Zweites Spiel.

Mein Freund hat Weiß und den ersten Zug.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
	Ausgesetzt.		10.	T. 1a-1e	D. 8c-7b
			11)	2f-3f	7c-6c
1.	2a-4a	7a-5a	12)	3e-4e	6c-5b
	2d-4d	7d-5d	13)	Lr. 1f-5b	L. 5f-4e
	2h-4h	7h-5h	14.	3f-4e	Sr. 5d-6f
	D. 1d-3d	D. 8d-6d	15.	Lr. 5b-6c	D. 7b-8b
2.	L. 1c-2d	7g-6g	16)	4e-5e	Sr. 6f-4g
3)	1e-3e	L. 8c-5f	17)	Lr. 6c-8a	D. 8b-8a,
4.	D. 3d-3b	7b-6b	18)	D. 3b-3f	D. 8a-3f,
5.	2c-3c	7e-6e	19)	T. 1c-8c*	K. 8e-7e
6)	3c-4c	Sr. 8g-7e	20.	2g-3f	Sr. 4g-6h
7)	S. 1b-3c	S. 8b-7d	21.	L. 2d-5g	7f-6f
8.	S. 3c-5b	D. 6d-6c	22)	5e-6f*	K. 7e-6d
9)	4c-5d	Sr. 7e-5d	23.	L. 5g-4f*	K. 6d-5d

3. W. Um meinen Lr. 1f zu befreien.

6. W. Um offensiv zu werden.

7. S. Um meinem B. 4c das Fortschreiten zu wehren.

9. W. Oder auch statt dessen T. 1a-1c. Siehe 1. Veränderung.

9. S. Zog er hingegen auch 6e-5d, so mußte ich doch T. 1a-1e dagegen ziehen.

11. S. Weil ihm mein Springer zu gefährlich wurde.

13. W. Denn sein Offizier entgeht mir nicht.

16. W. Denn, nahm ich statt dessen jetzt seinen Thurm, so verlor ich, da seine Königinn alsdann auf 8a zu stehen kommt, einen meiner Mittelbauern.

18. S. Er befürchtet, daß ich meinen Springer herausbringe, und dann meinen Thurm 1h mit meiner Dame verbinde, und ihm so, da meine Offiziere alle activ sind, zu stark werde, um meinen Angriffen alsdann widerstehen zu können.

19. W. Ich binde, will er seinen Thurm behalten, auf einige Zeit seinen Offizier.

22. S. Nahm er mit seinem S. 7d meinen B. 6f, so verlor er ihn dafür; denn es geschah: T. 8c-7c*, er zieht K. 7e-8d, und ich wieder T. 7c-7f und gewann ihn. Zog er aber seinen K. nach 7f, so war die Folge:

	Weiß.	Schwarz.
23.	T. 8c-7e	K. 7f-8e
24.	6f-7f*	K. 8e-7f
25.	T. 7c-7d*	

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
24)	K. 1e-2f	Lr. 8f-7g	37.	Lr. 6h-7b*	K. 7f-8g
25.	T. 8c-8h	Lr. 7g-8h	38.	K. 3e-4d	S. 7h-8f
26.	L. 4f-6h	Lr. 8h-6f	39.	K. 4d-5e	S. 8f-7h
27)	Sr. 1g-2e	K. 5d-6c	40.	L. 4f-6h	S. 7h-8f
28.	L. 6h-5g	Lr. 6f-7g	41)	L. 6h-8f	K. 8g-8f
29.	K. 2f-3e	6e-5e	42.	K. 5e-6e	6g-5g
30.	Tr. 1h-1e*	K. 6c-6d	43.	4h-5g	5h-4h
31.	4d-5e*	Lr. 7g-5e	44.	5g-6g	4h-3h
32.	T. 1c-1d*	K. 6d-6e	45.	6g-7g*	K. 8f-8g
33)	Sr. 2e-4f*	Lr. 5e-4f*	46.	K. 6e-6f	3h-2h
34.	L. 5g-4f	S. 7d-8f	47)	K. 6f-6g	2h-1h
35)	Tr. 1d-6d*	K. 6e-7f	48.	Tr. 7h-8h†.	
36.	Tr. 6d-6b	S. 8f-7h			

24. W. Daß er mich durch Lr. 8f-4h* in keine Verlegenheit setzt.

24. S. Aber nicht Sr. 6h-5f. Siehe die Folge:

	Weiß.	Schwarz.
24.	- -	Sr. 6h-5f
25.	Sr. 1g-2e	Sr. 5f-4d
26.	Sr. 2e-3c†	

27. S. Nimmt er mit seinem Lr. meinen B. 4d, so nahm ich erst seinen Lr. mit meinem Sr. wieder, und ziehe alsdann T. 1h-1d* nach, und gewinne seinen S. 7d.

33. S. Um keinen Offizier einzubüßen.

35. S. Nach 5f zu ziehen, wäre nicht so gut gewesen.

41. W. Durch Tr. 7h-8h hatte ich den Springer umsonst gewinnen können, ich sah es aber erst, nachdem der Zug schon geschehen war.

47. S. Dieſer Bauer tritt dann erſt in die Rechte eines beliebigen Offiziers, ſo bald er ſeine 3 Freudenſprünge gethan und das Feld 7h erreicht hat.

1. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
9.	T. 1a - 1c	D. 6c - 7b	13.	Sr. 5b - 7c*	D. 7b - 7c
10.	4c - 5c	Sr. 7e - 6c	14)	T. 1c - 6c	D. 7c - 3g*
11.	5c - 6b	7c - 6b	15.	K. 1e - 1d	D. 3g - 2f
12)	2f - 3f	S. 7d - 6f	16)	D. 3b - 5b	S. 6f - 7d

12. S. Das Vorrücken meines Centrums zu hindern.

14. S. Nahm er hingegen meinen Thurm, ſo verlor er durch Lr. 1f - 5b ſeine Dame.

16. S. Dieß war für ihn der beſte Vertheidigungzug.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17.	T. 6c - 6b	Lr. 8f - 4b	25.	3f - 4e	D. 3g - 4g*
18.	Sr. 1g - 2e	L. 5f - 3d	26.	Lr. 1f - 2e	D. 4g - 2g
19)	T. 6b - 6e*	7f - 6e	27)	L. 2d - 5g*	S. 7d - 6f
20.	D. 5b - 3d	T. 8h - 8g	28)	D. 6c - 7c*	K. 7e - 8e
21.	Sr. 2e - 3c	Lr. 4b - 3c	29.	Lr. 2e - 5b*	K. 8e - 8f
22.	D. 3d - 3c	D. 2f - 3g	30.	L. 5g - 6h	Tr. 8g - 7g
23.	D. 3c - 6c	K. 8e - 7e	31.	D. 7c - 7g †.	
24.	3e - 4e	5d - 4e			

19. W. Oder D. 5b - 6c. Siehe 2. Veränderung.

22. S. Die Dame wäre ſonſt durch L. 2d - 1e verloren.

27. S. Brachte er ſeinen König nach 7f, ſo wurde er durch D. 6c - 7d ſogleich matt geſetzt; zog er ihn nach 8e oder nach 8f, ſo nahm ich ſeinen T. 8a und bot Schach.

28. Dieß führt am kürzeſten zum Ziele.

2. Veränderung. (1.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
19)	D. 5b - 6c	L 3d - 2e	26.	4a - 5a	Tr. 8h - 7h
20.	Lr. 1f - 2e	T. 8a - 8d	27)	5a - 6a	7f - 6f
21)	Tr. 1h - 1f	D. 2f - 2g	28.	6a - 7a	D. 7e - 7f
22.	L. 2d - 4b	5a - 4b	29)	7a - 8a	6e - 5e
23.	Tr. 6b - 4b	D. 2g - 2h	30.	4d - 5e	6f - 5e
24)	T. 4b - 7b	D. 2h - 4h	31)	K. 1d - 2d	K. 8e - 8f
25.	Lr. 2e - 5b	D. 4h - 7e	32)	T. 7b - 7d	T. 8d - 7d

19. W. Um meinen Thurm nicht gegen ſeinen Läufer opfern zu müſſen; doch bleibt der in der erſten Veränderung ausgeführte Zug der beſte, weil er am kürzeſten zum Ziele führt.

21. W. Denn der B. 2g iſt nicht zu retten.

24. W. Damit, bringe ich hernach meinen Lr. nach 5h, dieſer Thurm nicht abgeſchnitten wird.

27. *W.* Da seine Offiziere alle in Unthätigkeit gesetzt sind, so kann er es nicht hindern, daß ich diesen Bauer hinauf bringe, um ihn hernach in einen Offizier zu verwandeln.

29. *W.* Obwohl dieser Bauer in die Reihe des Gegners gedrungen ist, so hat er bis jetzt doch noch weiter keinen Vortheil errungen, als daß er nicht geschlagen werden kann. Hingegen ist auch er bis zu seinem dritten Freudensprunge in Nullität gesetzt. (Siehe vorn.)

31. *W.* Um nöthigen Falls meinen Tr. 1f zur Deckung des B. 8a während seiner Freudensprünge herbei zu bringen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
33)	D. 6c - 7d	D. 7f - 7d	42.	K. 4e - 5e	5h - 4h
34.	Lr. 5b - 7d	Tr. 7h - 7d	43.	Tr. 2a - 6a*	K. 6g - 5h
35.	8a - 6a	5d - 4d	44.	K. 5e - 5f	4h - 3h
36.	6a - 4a	4d - 3e	45)	Tr. 6a - 8a	K. 5h - 6h
37)	K. 2d - 3e	Tr. 7d - 7a	46.	K. 5f - 6f	K. 6h - 7h
38.	Tr. 1f - 1a	K. 8f - 7g	47)	Tr. 8a - 7a*	K. 7h - 8h
39.	4a - 2d	D. Tr. 7a - 2a	48.	K. 5g - 6g	8h - 2h
40.	Tr. 1a - 2a	6g - 5g	49.	Tr. 7a - 8a†	
41.	K. 3e - 4e	K. 7g - 6g			

33. *W.* Ich tausche, um sogleich eine Königinn wieder zu holen.

37. *S.* Denn während der Freudensprünge darf ich seinen Bauer schlagen.

45. *S.* Um durch Tr. 8a - 8h nicht matt gesetzt zu werden.

47. *S.* Zog er seinen König nach 8g, so wurde das Spiel wol noch um einige Züge verlängert, aber nichts weiter dadurch entschieden.

Drittes Spiel.

Mein Freund hat wieder Weiß und als Sieger den ersten Zug.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
			4)	D. 3d - 2e	Lr. 8f - 7g
	Ausgesetzt.		5.	D. 2e - 5b*	D. 5d - 6c
	2a - 4a	7a - 5a	6)	S. 3c - 5d	D. 6c - 5b
	2d - 4d	7d - 5d	7.	S. 5c - 7d*	K. 8e - 8d
	2h - 4h	7h - 5h	8.	S. 7d - 5b	L. 5g - 2c
	D. 1d - 3d	D. 8d - 6d	9.	2f - 3f	7e - 6e
2.	S. 1b - 3c	7g - 6g	10)	S. 5b - 6d	Sr. 8b - 6h
3.	2c - 3e	L. 8c - 5f	11)	S. 6d - 7b*	K. 8d - 7c

4. *S.* Damit ich nicht 3e - 4e ziehe.

6. *S.* Da er sich als schwächerer Spieler fühlt, so will er dieß in ein Tauschspiel umwandeln, um, wenn wir beide geschwächt sind, das Spiel besser übersehen zu können.

10. *S.* Um zu hindern, daß ich 4d - 5d ziehe, und so mit Gewalt vordringe.

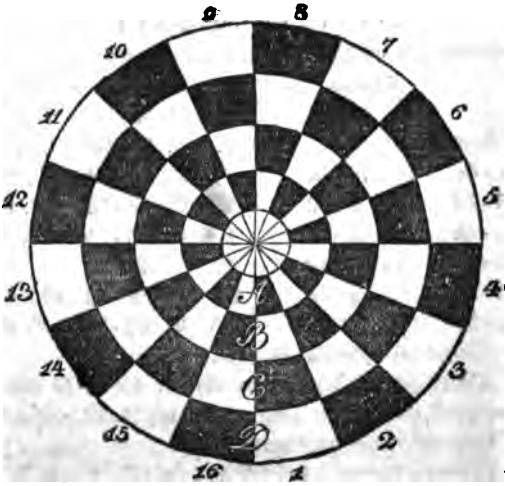
	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
12.	S. 7b - 5c	S. 8b - 6c	24.	Sr. 2e - 3g	Lr. 5b - 7e
13.	Lr. 1f - 4c	Tr. 8h - 8e	25.	L. 6h - 2d	Lr. 7e - 4h
14.	Sr. 1g - 2e	T. 8a - 8d	26)	L. 2d - 5a*	K. 7c - 7b
15)	L. 1c - 2d	6e - 5e	27.	L. 5a - 8d	Lr. 4h - 3g
16.	4d - 5d	S. 6c - 4b	28.	L. 8d - 5g	5h - 4h
17.	3e - 4e	Lr. 7g - 8f.	29.	4a - 5a	4h - 3h
18)	L. 2d - 6h	Lr. 8f - 5c	30.	5a - 6a*	K. 7b - 7a
19.	K. 1e - 2d	7f - 6f	31.	L. 5g - 3e*	K. 7a - 8a
20.	Tr. 1h - 1c	6f - 5f	32.	5d - 6d	Lr. 8e - 8c
21.	Tr. 1c - 2c.	S. 4b - 2c	33.	K. 2c - 3e	3h - 2h
22.	K. 2d - 2c	5f - 4f	34.	Lr. 4c - 5d*	K. 8a - 8b
23.	2g - 3g	4f - 3g	35.	6b - 7b †	

15. S. Um, bringt er hernach ſeinen Läufer 2e herauf, ihm hier einen Durchgang zu verſchaffen.

18. S. Wahrſcheinlich glaubt er ſeinen Läufer hier am beſten poſtirt.

26. W. Er hat das Schach nicht berechnet, welches er durch mein Nehmen bekommt.

III. Vom Rundſchachſpiele des Timur Lengk (Tamerlan).



Die oben stehende Figur zeigt die Einrichtung des Rundschachbrettes mit der dazu gehörigen Bezeichnung. Die Figuren zu diesem Spiele sind die gewöhnlichen mit demselben Gange. Ihre Aufstellung ist folgende: der schwarze König auf A16, die schwarze Königinn auf A1, die schwarzen Läufer auf B16-B1, die schwarzen Springer auf C16-C1, die schwarzen Thürme auf D16-D1

Der weiße König auf A9, die weiße Königinn auf A8, die weißen Läufer auf B8-B9, die weißen Springer auf C8-C9, die weißen Thürme auf D8-D9.

Wenn man auf solchem Brette spielt, wird man bald wahrnehmen, daß der Thurm hier noch einmahl so thätig ist, als bei dem gewöhnlichen Spiele, dagegen verliert der Läufer eben so viel an seiner Stärke. Jener kann nämlich 16 Felder bestreichen, dieser nur 4. Der König kann hier nur auf Einer Seite rochiren. Das Spiel ist hier ungleich schwerer, als auf einem gewöhnlichen Schachbrette. Vielleicht war dabei nicht die Idee zum Grunde gelegt, daß die Bauern veredelt werden. Gewiß ergeben sich denen, die neugierig sind, es zu versuchen, noch andere Eigenheiten, und so mag dieß als Fingerzeig genügen.

Werthe und Verhältnisse der Schach-Figuren in diesem Spiele.

	Werth. größter	kleinster	Verhältniß.
König	8	5	8:5
Königinn	24	24	1:1
Thurm	18	18	1:1
Läufer	6	6	1:1
Springer	6	4	3:2
Bauer	2	1	2:1

Daher verhalten sich die Kräfte der Figuren, abgekürzt angegeben,

im gewöhnlichen Schach			im persischen Rundschach
König	1	zu	1
Königinn	1	zu	8
Thurm	7	zu	9
Läufer	6½	zu	3
Springer	4	zu	3
Bauer	1	zu	1

ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spiels. Ebenfalls zieht und schlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf 6l *), so beherrscht er die Felder 5k, 5g, 6g, 7g, 7f, 7e, 6e und 5e. Hier findet nie eine Ausnahme (wie im Schachspiele beim Rochiren) Statt; indem im Kriegesspiele das Rochiren wegfällt. Da auch hier der König nie geschlagen werden kann, so darf er auch nie im Schlage eines feindlichen Steines stehen bleiben, oder wol gar sich unmittelbar dicht bei dem feindlichen Könige stellen, vielmehr muß er wenigstens ein Feld von demselben entfernt bleiben.

§. 3.

Die Kron-Garden sind die mächtigsten Steine, weil sie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, sondern auch wie im Schachspiele die bekannten Springerzüge thun dürfen. Ein solcher Stein würde also, stände er auf 7l, die Felder bis nach 11b, 11f und 11k herauf; seitwärts, die bis nach 7a und 7l, und die Felder bis nach 2a, 1f und 2l herunter, beherrschen. Auch beherrscht diese Garde von da aus die Felder 8d, 9e, 9g, 8h, 6h, 5g, 5e und 6d als Springer (Cüraſſier §. 5.).

§. 4.

Die Garden verrichten die nämlichen Functionen der Königinnen im Schachspiele. Stände z. B. eine solche Garde auf 7f, so reichte deren Macht nach 11b, 11f und 11k herauf; und rechts seitwärts bis 7k und 7l; wieder links bis nach 7a und 2a, bis nach 1f wieder zurück.

§. 5.

Die Cüraſſiere springen stets aufs dritte Feld entgegen gesetzter Farbe. Stände einer derselben auf 7f, so beherrscht er die Felder 9g, 8h, 6h, 5g, 5e, 6d, 8d und 9e. Sie haben die Eigenthümlichkeit, daß, wäre das zweite Feld auch besetzt, sie darüber wegspringen, und das dritte dennoch einnehmen; sind also den Springern im Schachspiele ganz gleich.

§. 6.

Die weißen Husaren ziehen und schlagen stets übereck. Stände ein solcher auf 5f, so beherrscht er die Felder bis nach 10a und 10l herauf, und abermals bis nach 1b und 1k herunter. Außer den Zügen des weißen Läufers im Schachspiel, beherrscht er zum Schlage noch rechts und links seitwärts die weißen Felder mit Uebergehung der Schwarzen, wie ein Thurm. Als von 5f aus, die Felder 5d und 5b links; und 5h und 5k rechter Seite. Auf den dazwischen liegenden schwarzen Feldern hat er, wie oben schon erwähnt ist, keine Macht.

*) Wenn das Brett nach der Seite 20 angegebenen Art bezeichnet wird.

Die oben stehende Figur zeigt die Einrichtung des Rundschachbrettes mit der dazu gehörigen Bezeichnung. Die Figuren zu diesem Spiele sind die gewöhnlichen mit demselben Gange. Ihre Aufstellung ist folgende: der schwarze König auf A16, die schwarze Königinn auf A1, die schwarzen Läufer auf B16-B1, die schwarzen Springer auf C16-C1, die schwarzen Thürme auf D16-D1.

Der weiße König auf A9, die weiße Königinn auf A8, die weißen Läufer auf B8-B9, die weißen Springer auf C8-C9, die weißen Thürme auf D8-D9.

Wenn man auf solchem Brette spielt, wird man bald wahrnehmen, daß der Thurm hier noch einmahl so thätig ist, als bei dem gewöhnlichen Spiele, dagegen verliert der Läufer eben so viel an seiner Stärke. Jener kann nämlich 16 Felder bestreichen, dieser nur 4. Der König kann hier nur auf Einer Seite rochiren. Das Spiel ist hier ungleich schwerer, als auf einem gewöhnlichen Schachbrette. Vielleicht war dabei nicht die Idee zum Grunde gelegt, daß die Bauern veredelt werden. Gewiß ergeben sich denen, die neugierig sind, es zu versuchen, noch andere Eigenheiten, und so mag dieß als Fingerzeig genügen.

Werthe und Verhältnisse der Schach-Figuren in diesem Spiele.

	Werth. größter	Werth. kleinster	Verhältniß.
König	8	5	8 : 5
Königinn	24	24	1 : 1
Thurm	18	18	1 : 1
Läufer	6	6	1 : 1
Springer	6	4	3 : 2
Bauer	2	1	2 : 1

Daher verhalten sich die Kräfte der Figuren, abgekürzt angegeben,

	im gewöhnlichen Schach		im persischen Rundschach
König	1	zu	1
Königinn	1	zu	8
Thurm	7	zu	9
Läufer	6½	zu	3
Springer	4	zu	3
Bauer	1	zu	1

ohne Rettung geſchlagen werden könnte, iſt der ganze Endzweck des Spiels. Ebenfalls zieht und ſchlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf 6l *), ſo beherrſcht er die Felder 5k, 5g, 6g, 7g, 7k, 7e, 6e und 5e. Hier findet nie eine Ausnahme (wie im Schachſpiele beim Rochiren) Statt; indem im Kriegesſpiele das Rochiren wegfällt. Da auch hier der König nie geſchlagen werden kann, ſo darf er auch nie im Schlage eines feindlichen Steines ſtehen bleiben, oder wol gar ſich unmittelbar dicht bei dem feindlichen Könige ſtellen, vielmehr muß er wenigſtens ein Feld von demſelben entfernt bleiben.

§. 3.

Die Kron-Garden ſind die mächtigſten Steine, weil ſie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, ſondern auch wie im Schachſpiele die bekannten Springerzüge thun dürfen. Ein ſolcher Stein würde alſo, ſtände er auf 7l, die Felder bis nach 11b, 11f und 11k herauf; ſeitwärts, bis nach 7a und 7l, und die Felder bis nach 2a, 1f und 2l herunter, beherrſchen. Auch beherrſcht dieſe Garde von da aus die Felder 8d, 9e, 9g, 8h, 6h, 5g, 5e und 6d als Springer (Cüraſſier §. 5.).

§. 4.

Die Garden verrichten die nämlichen Functionen der Königinnen im Schachſpiele. Stände z. B. eine ſolche Garde auf 7f, ſo reichte deren Macht nach 11b, 11f und 11k herauf; und rechts ſeitwärts bis 7k und 7l; wieder links bis nach 7a und 2a, bis nach 1f wieder zurück.

§. 5.

Die Cüraſſiere ſpringen ſtets aufs dritte Feld entgegen geſetzter Farbe. Stände einer derſelben auf 7f, ſo beherrſcht er die Felder 9g, 8h, 6h, 5g, 5e, 6d, 8d und 9e. Sie haben die Eigenthümlichkeit, daß, wäre das zweite Feld auch beſetzt, ſie darüber wegſpringen, und das dritte dennoch einnehmen; ſind alſo den Springern im Schachſpiele ganz gleich.

§. 6.

Die weißen Huſaren ziehen und ſchlagen ſtets übereck. Stände ein ſolcher auf 5f, ſo beherrſcht er die Felder bis nach 10a und 10l herauf, und abermals bis nach 1b und 1k herunter. Außer den Zügen des weißen Läufers im Schachſpiel, beherrſcht er zum Schlage noch rechts und links ſeitwärts die weißen Felder mit Uebergehung der Schwarzen, wie ein Thurm. Als von 5f aus, die Felder 5d und 5b links; und 5h und 5k rechter Seite. Auf den dazwiſchen liegenden ſchwarzen Feldern hat er, wie oben ſchon erwähnt iſt, keine Macht.

*) Wenn das Brett nach der Seite 20 angegebenen Art bezeichnet wird.

§. 7.

Die schwarzen Husaren ziehen und schlagen ebenfalls übereck und seitwärts, wie die w. H. (siehe §. 6), nur, daß jene die weißen, diese dagegen die schwarzen Felder beherrschen. Ein solcher beherrscht, von 6f aus, die Felder bis nach 11a und 11k herauf, und bis nach 1a und 1l wieder zurück; zur linken die Felder 6d und 6b, und zur rechten Seite 6h und 6k.

§. 8.

Die Kanonen haben ganz die Rechte und Macht eines Thurms im Schachspiel; sie ziehen und schlagen wie diese in gerader Linie über die Breite der Felder herauf und zurück, rechts und links. Die Wirkung einer Kanone erstreckt sich z. B. vom Felde 6f aus, bis nach 11f herauf und 1f zurück; und so auch bis nach 6a links, und 6l rechts seitwärts.

§. 9.

Die Soldaten gehen gerade aus, auch rechts und links seitwärts wie die Kanone, aber nicht wie diese wieder zurück; auch dürfen sie nicht mehr als einen Schritt weit vor oder seitwärts rücken. Schlagen können sie hingegen nur einen Schritt vorwärts übereck. Stände z. B. ein Soldat auf 5f, so darf er nur nach 6e, 7f, 8f oder 6g ziehen; oder nach 7e, 7g schlagen.

Dringt ein Soldat in die ganz obere Reihe des Gegners, so tritt er in die Rechte eines schon verloren gegangenen Offiziers. Wäre es aber der Fall, daß ich meine sämmtlichen Offiziere noch habe, so wird der vorgedrungene Soldat marquirt, und wird die dritte Krongarde, wie bei dem Schach, in einem solchen Falle, die zweite Königinn.

§. 10.

Die Stellung der Steine.

Der König kommt in die Mitte der ersten Reihe der Spieler (auf 1f und 11f); zu beiden Seiten
die Kron-Garden (auf 1e, 1g und 11e, 11g). An den Ecken dieser Reihe werden
Kanonen aufgepflanzt (auf 1a, 1l und 11a, 11l). Die übrigen Felder dieser Linie bleiben unbesetzt.
Eine Kanone wird vor den König aufgestellt (auf 2f und 10f); zu beiden Seitn dieser Kanone kommen
die Garden (auf 2e, 2g und 10e, 10g); neben diesen
die Cüraſſiere (auf 2d, 2h und 10d, 10h); zu den Seiten dieser
die weißen Husaren (auf 2c, 2i und 10c, 10i); hernach kommen
die schwarzen Husaren (auf 2b, 2k und 10b, 10k); und die Flügel werden wieder mit

gewonnenen Soldaten, konnte ich es dreiſt wagen, das Spiel ſo anzugreifen.

18. *W.* Um nicht durch K. G. 4d-3e matt geſetzt zu werden.

22. *W.* Denn ich durfte ſeine Garde nicht nehmen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
23.	3h-4h	K. G. 5f-6g	32.	K. 1f-1e	K. G. 7a-5a*
24.	S. H. 7i-5l	S. H. 10k-3c	33)	K. 1e-1f	K. G. 5a-5b*
25.	K. G. 1e-2g	8d-8e	34.	K. 1f-2g	K. G. 11f-11g
26.	Kn. 2a-1a	S. H. 6b-6f	35.	4h-5h	K. G. 7g-7e
27.	Kn. 1a-1b	Kn. 10a-10d	36.	S. H. 5l-6k	7h-6h
28.	W. S. 2i-4g	Kn. 10d-1d*	37.	Cr. 5g-6i	S. H. 6f-2k
2	Kn. 1b-1d	Kn. 11d-1d*	38.	Kn. 2l-2k	K. G. 7e-2k
30.	W. H. 2e-1d	G. 3e-1e*	39)	Cr. 3k-2h	K. G. 2k-3iM.
31.	K. G. 2g-1e	S. H. 3c-1e*			

33. *S.* Um meine K. G. aus dem Schlage des S. H. 5l, zöge mein Gegner etwa ſeinen C. 5g weg, zu bringen.

39i *W.* Ich konnte durch einen andern Zug dieß Spiel wol noch etwas verlängern, allein den völligen Verluſt deſſelben nicht hindern.

1. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
12.	- -	Cr. 6e-4d	19)	Cr. 3f-1e	K. G. 4c-4d
13)	3e-4d	W. H. 7f-4c	20)	G. 2g-3f	K. G. 4d-1a
14.	3b-4c	W. H. 10i-4c	21.	K. G. 1d-1a	S. H. 10k-1a
15.	G. 2e-4c	K. G. 11k-4c*	22)	Cr. 3k-4h	S. H. 1a-1e
16.	Kn, 2a-2c	Cr. 10h-8g	23.	K. 1f-1e	G. 5b-1b*
17.	S. H. 6h-5i	G. 10f-5b	24.	K. 1e-2d	K. G. 7a-4d*
18.	K. G. 1e-1d	K. G. 11d-7a	25.	G. 3i-3d	K. G. 4d-3dM.

13. *S.* Zog er aber Cr. 3f-4d, ſo ſiehe 2. Veränderung.

19. W. Des folgenden Zugs wegen.

20. *W.* Um das Feld 3e noch einmahl zu decken.

22. *W.* That ich auch einen andern Zug, ſo konnte das Matt wol noch verzögert, aber nicht gehindert werden.

2. Veränderung. (1.)

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
13.	Cr. 3f-4d	S. H. 10k-4d	19.	Kn. 2f-2g	K G. 4d-5f
14.	3e-4d	W. H. 7f-4c	20.	S. H. 6h-5i	G. 10e-3e
15.	3b-4c	W. H. 7f-4c	21.	Kn. 2g-2f	G. 3e-4f
16.	G. 2e-4c	K. G. 11k-4c*	22)	3g-4f	K. G. 5f-3e
17.	W. H. 4l-2e	K. G. 4c-4d	23.	G. 3f-3e	K. G. 11e-3eM.
18.	G. 2g-3f	9e-9d			

§. 7.

Die schwarzen Husaren ziehen und schlagen ebenfalls übereck und seitwärts, wie die w. H. (siehe §. 6), nur, daß jene die weißen, diese dagegen die schwarzen Felder beherrschen. Ein solcher beherrscht, von 6f aus, die Felder bis nach 11a und 11k herauf, und bis nach 1a und 1l wieder zurück; zur linken die Felder 6d und 6b, und zur rechten Seite 6h und 6k.

§. 8.

Die Kanonen haben ganz die Rechte und Macht eines Thurms im Schachspiel; sie ziehen und schlagen wie diese in gerader Linie über die Breite der Felder herauf und zurück, rechts und links. Die Wirkung einer Kanone erstreckt sich z. B. vom Felde 6f aus, bis nach 11f herauf und 1f zurück; und so auch bis nach 6a links, und 6l rechts seitwärts.

§. 9.

Die Soldaten gehen gerade aus, auch rechts und links seitwärts wie die Kanone, aber nicht wie diese wieder zurück; auch dürfen sie nicht mehr als einen Schritt weit vor oder seitwärts rücken. Schlagen können sie hingegen nur einen Schritt vorwärts übereck. Stände z. B. ein Soldat auf 5f, so darf er nur nach 6e, 7f, 8f oder 6g ziehen; oder nach 7e, 7g schlagen.

Dringt ein Soldat in die ganz obere Reihe des Gegners, so tritt er in die Rechte eines schon verloren gegangenen Offiziers. Wäre es aber der Fall, daß ich meine sämmtlichen Offiziere noch habe, so wird der vorgedrungene Soldat marquirt, und wird die dritte Krongarde, wie bei dem Schach, in einem solchen Falle, die zweite Königinn.

§. 10.

Die Stellung der Steine.

Der König kommt in die Mitte der ersten Reihe der Spieler (auf 1f und 11f); zu beiden Seiten
die Kron-Garden (auf 1e, 1g und 11e, 11g). An den Ecken dieser Reihe werden
Kanonen aufgepflanzt (auf 1a, 1l und 11a, 11l). Die übrigen Felder dieser Linie bleiben unbesetzt.
Eine Kanone wird vor den König aufgestellt (auf 2f und 10f); zu beiden Seitn dieser Kanone kommen
die Garden (auf 2e, 2g und 10e, 10g); neben diesen
die Cüraſſiere (auf 2d, 2h und 10d, 10h); zu den Seiten dieser
die weißen Husaren (auf 2c, 2i und 10c, 10i); hernach kommen
die schwarzen Husaren (auf 2b, 2k und 10b, 10k); und die Flügel werden wieder mit

2. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
45.	- -	Kn. 8f - 8h	48. H. H.	5g - 8k*	Kn. 8h - 8k
46.	Kn. 2l - 9l	Kn. 11l - 9l	49) K. G.	6h - 8k	K. 10h - 11i
47.	Kn. 11 - 9l	Er. 10i - 9l	50. K. G.	8k - 9h M.	

49. S. Zog ich meinen König nach 10g, ſo wurde ich ebenfalls durch die K. G. matt geſetzt.

Drittes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	9f - 8f	3f - 4f	19.	G. 10e - 10f	Kn. 2a - 1a
2.	9d - 8d	3h - 4h	20.	K. 11f - 10g	4d - 5d
3.	9h - 8h	3d - 4d	21.	K. G. 11g - 11f	Er. 2d - 4e
4. W. H.	10c - 7f	Kn. 2f - 3f	22) K. G.	11e - 10c	Kn. 2l - 1l
5.	8f - 8e	K. G. 1e - 3d	23)	9c - 8c	S. H. 3l - 4k
6. Er.	10h - 8i	K. G. 2g - 2f	24.	8d - 7d	Er. 4e - 5c
7. W. H.	10i - 8g	K. 1f - 2g	25. W. H.	8g - 7h	K. G. 3d - 2d
8) G.	10g - 9h	3c - 4c	26. W. H.	7h - 2e	K. G. 2d - 3c
9. Kn.	10f - 8f	3a - 4a	27. S. H.	9l - 4f	3e - 4f
10.	10l - 9l	S. H. 2b - 3a	28. W. H.	7f - 5d	4c - 5d
11.	8e - 7e	Kn. 1a - 1f	29. S. H.	9l - 4f	3r - 4f
12. S. H.	10k - 9l	3l - 4l	30.	Kn. 8f - 4l	G. 2f - 4f
13)	8h - 7h	S. H. 2k - 3l	31.	Kn. 9f - 4f	G. 2e - 4f
14.	7h - 7g	Kn. 1l - 1h	32)	G. 10f - 4f	K. G. 2c - 3d
15. Kn.	10l - 10f	Er. 2h - 4g	33)	G. 10c - 4f*	Kn. 1h - 3h
16.	9a - 8a	3k - 4k	34)	G. 9h - 4d*	K. G. 3d - 5d
17. S. H.	10b - 9a	Er. 4g - 5i	35.	G. 4f - 3g*	K. 2g - 1h
18. Kn.	10f - 9f	4k - 5k	36. K. G.	4i - 2k M.	

8. S. Um den Soldaten 3b noch einmahl anzugreifen.

8. W. Die beſte Deckung.

13. S. Damit, greift er meine Kanone an, ſich dieſe decken kann

22. W. Damit er nicht geſchlagen wird.

23. S. Jetzt ſchon anzugreifen, wäre noch zu früh.

23. W. Seinen Angriff zu erwarten.

32. W. Ich durfte ſeine Garde nicht ſchlagen. — Ich ſtelle meine Krongarde hierher, um den Soldaten 5d zu ſchützen.

33. W. Dieß iſt beſſer, als meinen weißen Huſaren vorzuſetzen.

34. S. Nur ein kräftig durchgeführter Angriff kann mir das Spiel noch gewinnen.

Berlin, gedruckt bei A. W. Hayn.

Anhang.

Das Problem des Rösselsprungs im Schachspiele.

Seite 23 habe ich in einer Note die Lösung dieses Problems versprochen, weshalb ich hier dieselbe gebe. Man versteht nämlich unter diesem Problem nichts anders, als die Wissenschaft, den Springer so auf dem Schachbrette herumzuführen, daß er in 64 Sprüngen nicht allein alle Felder desselben betritt, sondern auch von dem zuletzt betretenen mit einem Sprunge wieder auf dasjenige Feld kommen kann, von welchem er ausging. Nachstehende beiden Figuren deuten die merkwürdigsten von den vielen Auflösungen desselben an. Die I. ist von dem berühmten Mathematiker Euler, die II. von Sir Kenny. (Siehe Note S. 12.)

Die Zahlen bedeuten die Reihenfolge der Sprünge. Noch darf nicht unerinnert bleiben, daß jüngsthin mit dem Rösselsprunge des Springers von den geschätztesten, deutschen, belletrischen Flugblättern die Lösung mehrerer Räthsel und Witzspiele in Verbindung gesetzt worden ist. Namentlich hat Müllner in seinem Mitternachtblatt recht Interessantes dieser Art mitgetheilt.

I.
(Euler.)

42	57	44	9	40	21	46	7
55	10	41	58	45	8	39	20
12	43	56	61	22	59	6	47
63	54	11	30	25	28	19	38
32	13	62	27	60	23	48	5
53	64	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	52	15	34	3	50	17	36

II.
(Kenny.)

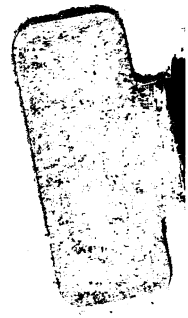
24	27	12	5	50	53	46	41
11	4	28	26	47	42	49	52
28	25	6	13	54	51	40	45
3	10	29	22	43	48	55	60
30	21	14	7	64	59	44	39
9	2	17	20	33	36	61	56
18	31	8	15	58	63	38	35
1	16	19	31	37	34	57	62

Anmerk. Bei der von Kenny gegebenen Lösung des Problems endigt man auf einem der vier Mittelfelder, und kann nicht in einem Sprunge, sondern erst in dreien wieder auf das Ausgangsfeld zurückkehren.

Berichtigungen.

S. IV des Inhaltverzeichnisses ist der „sechste Abschnitt“ aufzuführen vergessen worden.

- 22 Z. 8 v. u. l. 22 st. 20.
- " " 6 " " 23 " 21.
- " " 4 " " 24 " 22.
- " " 2 " " 25 " 23.
- 23 " 10 " " Rösselsprung st. Rüsselsprung.
- 32 " 11 " " Kampf st. Kamf.

Von Seite 193 an sollten die kleinen lateinischen Buchstaben, welche die Züge bezeichnen, große Buchstaben, so wie im übrigen Texte, sein.

AUG 2 - 1933